



video **ZAP!**
games **8 BIT**

PC ENGINE
LE RECENSIONI!

Maggio 1990 - Anno V Numero 45 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

SPECIALE
ITALIA '90
I MONDIALI A 8 BIT



MT 650 TRACKER MAX



MT 522 TRACKER HI-TECH

Se sognate panorami indimenticabili la vostra MBK vi porterà lontano, mordendo i pendii più ripidi e attraversando sicure le piste più eccitanti per regalarvi sempre lo scenario migliore. Un taleo leggero e resistentissimo frutto delle scelte progettuali più innovative e le migliori componenti ne fanno una vera protagonista in qualunque situazione. Data libero sfogo alla vostra asubérance e lei docilmente vi asseconderà dividendo con voi ogni emozione e ogni conquista. E non protesterà neppure quando, al fango e ai sassi, sostituirà l'asfalto liscio delle città o quando la costringerete ad ostentare il suo look accattivante per le vie del centro. Trattatela male e vi diventerà, chiedetelo tutto e vi accontenterà e qualunque modello scegliate, state certi che una MBK non vi deluderà.



MT 452 RANGER HI-TECH



MT 352 PERFORMER

MBK. LE PHYSIQUE DU RÔLE.



MBK 



TENNIS[®]

M A N A G E R



Prezzi al pubblico consigliati:
Amiga: L. 39.000
Commodore 64: L. 20.000 (cass.)
L. 25.000 (disco)
Atari ST: L. 39.000
Pc IBM: L. 39.000
(5 1/4 e 3 1/2)

Nei migliori
negozi
le versioni
C.64
e Amiga



Sul campo in mezzo al big del tennis mondiale, SIMULMONDO ti ha preparato un posto nella classifica dei top 100 e ora tocca a te il difficile compito di risalire fino al numero 1.

Preparati ad un altro fantastico simulatore che contiene tutta la tensione del vero tennis.

Strategico manager strategico, velocissimo arcade/action, tutti i tornei del grand prix, sponsor e allenamenti, tutti i terreni del circuito mondiale, 8 racchette differenti e differenti accordature, fino a 5 giocatori contemporaneamente da una a cinque stagioni nel circuito g.p.



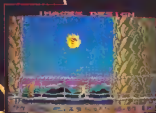
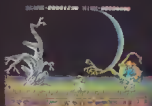
CLOUD KINGDOMS



LEADER

Light Years Ahead

NINJA SPIRIT



ACTIVISION

NINJA SPIRIT © 1988 ACTIVISION CORPORATION. LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED

VIA MAZZINI, 15 020 CASO (MC)

55/12 linee

KICK OFF 2



ANCO

DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

LEADER
CONVINCENDO IL MERCATO

ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
DARTFORD, KENT. Telephone No.: 0322 92513/92511. FAX No.: 0322 93422.

Sommario

Diver... titevi?

16 HOT ROO

Quando il bolide è supertruccato...

18 X-OUT

Lo sapevate che si legge 'cross out'? Non ve ne trega un tubo, eh?

21 FIENOISH FREOOY'S...

Il circo a cartoni animati rivisitato dai Baldaccini Bros

24 SCRAMBLE SPIRITS

Bollenti spiriti nei cieli... ratatatat!

26 SPACE ROGUE

Ci vogliamo dimenticare di Elite?

31 F. BARESI WORLO CUP KICK OFF

Il primo titolo per la serie 'Te li do io i Mondiali...

33 W.C. ITALIA '90

... ed ecco il secondo studente che entra in campo...

34 WORLO CUP '90

... seguito dal terzo, quasi un omonimo...

36 MOONSHAOOW

Quando gli italiani ci si mettono, non scherzano... sul serio!

Solit... ario?

9 EDITORIALE

Una parentesi significativa...

41 AGGIORNAMENTI

In realtà non è un aggiornamento...

44 GLI 'ECONOMICI'

Evviva le Medaglie d'Argento!!!

56 TOP SECRET

I BBros vanno a gonfie vele!!!

74 POSTA

Una posta così non la trovi neanche... ehm... boh?!

Eccez...ioni?

11 PREVIEWS

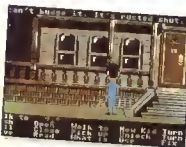
Che dite, la tacciamo 'regolare'?

28 PC ENGINE!

Il piccolo mostro... è nostro!!!

31 FORZA ITALIA!

I Mondiali '90 in prima linea!



Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano Direttore Responsabile Elisabetta Broli

Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore Giorgio Baratto Digital Layout Max Di Bello Redazione Italiana: Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio

Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galarzi, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino

Gratifica: Donatella Elia Redattori Inglese: Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, Indirizzo Redazione Edizioni Hobby -

Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 VIDEOTEL Mailbox: 013171679 Fotolito European Color - Milano - Tel. (02)

5472405 Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) Concessionario di pubblicità SPAZIO 3 - Milano - Tel.

02/6882708-68800246 Distribuzione ME PE S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato

a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

NON C'E' MODO DI
SFUGGIRE A...

★ SLY SPY ★

Secret Agent



DAVANTI A SLY SPY SECRET AGENT I PERICOLI CHE
AVETE DEVUTO AFFRONTARE FINORA FANNO SOLO SORRIDERE!

CICERO L. 18.000/25.000
AMSTRAD T.D. L. 18.000/25.000
SPECTRUM C.L. 18.000
AMIGA L. 25.000
ATARI ST L. 39.000

ocean

LEADER
COMPTON

EDITORIALE

Anno 5 - Numero 45

Tutti Sportivi:

La copertina di questo numero ha 'rischiato' di ospitare l'ormai famoso e arcivisto omino dei Mondiali '90, magari in formato ottobitiano tutto 'spixelato' — disegnato con qualche utility grafica del C64 o (M.A. sarebbe venuto) dello Spectrum.

Era prevedibile: tutti gli eventi sportivi in genere scatenano la 'fantasia' dei produttori di software — ora anche italiani — e un avvenimento come i Mondiali in un Paese dove il calcio è lo sport nazionale doveva giocoforza provocare un proliferare di titoli ad esso dedicati.

Infatti già in questo numero le pagine di Zzap! ospitano ben TRE videogame calcistici, e se vi prendete la briga di leggere le preview che seguono scoprirete che questa è soltanto la punta dell'iceberg.

Non sarebbe neanche azzardato, in questa situazione, prevedere un risorire di compilation e budget che riesumino vecchi titoli come World Cup Carnival (aaarrrghhh!) o International Soccer (sigh!). Le scommesse sono aperte! E già che siamo in temo di sport, è doveroso fare una rettifica al testo di un 'tip' inviato da un lettore su Formula 1 Manager della Simulmondo: le affermazioni del nostro lettore — come abbiamo scoperto in seguito provando a sfodare il gioco in questione — non sono vere, perché le opzioni del gioco FUNZIONANO.

Anzi, i nostri amici della Simulmondo, tanto per dimostrare che sono sempre al passo coi tempi, stanno per sfornare una nuova versione del gioco, nella quale saranno inseriti i nomi dei piloti partecipanti ai campionati di F1 del 1990.

E adesso devo sportivamente chiudere questa editoriale, dato che lo spazio è finito, invitandovi a leggere il resto della rivista tutto d'un fiato...

Bonaventura Di Bello

COMMODORE 64

X-OUT (G.C.)	[c/d L. 18/18.000]	18
FIENDSN FREDDY'S B.T.O.F.	[c/d L. 18/21.000]	21
SCRAMBLE SPIRITS	[c/d L. 15/29.000]	24
WORLD CUP '90	[c/d L. N.P.]	34
WAR OF THE LANCE	[disco L. 59.000]	38
MANIAC MANSION	[c/d L. N.P.]	41
CHAMP. JETBIKE SIM.	[cass. L. 7.500]	50
HOPPIN' MAD	[cass. L. 7.500]	52
THE FLINTSTONES	[cass. L. N.P.]	54
MOONSHADOW	[c/d L. 18/21.000]	14
HOT ROD	[c/d L. 18/25.000]	16
SPACE ROGUE	[disco L. 21.000]	26
F.B. WORLD C. KICK OFF	[c/d L. N.P.]	31
W.C. SOCCER ITALIA '90	[c/d L. N.P.]	33
WINTER GAMES	[cass. L. 7.500]	44
SPY VS SPY	[cass. L. 7.500]	45
PLATOON	[cass. L. N.P.]	46
OVERLANDER	[cass. L. 7.500]	48

PC ENGINE

SNINOB	[cart. L. N.P.]	28
SUPER VOLLEY BALL	[cart. L. N.P.]	29

AMSTRAD CPC

WINTER GAMES	[cass. L. 7.500]	44
SCRAMBLE SPIRITS	[c/d L. 15.000]	24
HOPPIN' MAD	[cass. L. 7.500]	52

SPECTRUM

WINTER GAMES	[cass. L. 7.500]	44
X-OUT (G.C.)	[c/d L. 18/18.000]	18
SCRAMBLE SPIRITS	[c/d L. 15.000]	24

[N.B.] I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori o dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

PRODOTTO ORIGINALE ITALIANO

Moonshadow

C64

cass. £. 18.000

disco £. 21.000

*"...Moonshadow
richiama alla mente
alcuni grandi classici del
passato, e, in confidenza,
non ha quasi nulla da invidiargli."*

*"Un'ottima realizzazione che ha
ben poco da invidiare a recenti
prodotti d'oltremarica."*

ZZAP!
89%



idea

Distribuito da **LEADER** S.p.A. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)



Il pallone in... pixel!

THE

P

R

E

V

I

E

S

Era prevedibile, con l'inizio del Mondiale alle porte, che un certo casino scoppiasse anche nel mondo digitale — otto bit compresi.

E questa volta — visto l'approssimarsi impetuoso dell'evento — non abbiamo neanche fatto in tempo ad includere nelle preview alcuni dei giochi in preparazione, che già erano stati pubblicati: e cosa fa il caro vecchio BJ in questi casi? Non lo indovinate? Mette sotto torchio i poveri redattori e gli fa scrivere col sangue (misto a sudore) le recensioni in una sessione intensiva di testaggio violento dei giochi appena arrivati in redazione.

Una cosa devo riconoscerla: se i titoli calcistici di questo mese sono diventati delle recensioni piuttosto che rimanere delle preview (altrimenti le avreste lette a Mondiali iniziati) il merito lavorativo è anche di Giorgio, che si è lasciato andare in un impeto autotroscavante ed è rimasto persino quasi tutta la giornata di sabato (vigilia di Pasqua, tanto per precisare) in redazione a sistemare i testi e poi a spedirli col modem.

Dopo i doverosi ringraziamenti vi posso annunciare che i titoli calcistici mai anticipati (mi pare) e direttamente recensiti sono... SQUILLO DI TROMBE CELESTI ALLA FANTOZZI... attimo di silenzio fra la folla dei videogamers... ITALY 1990 e WORL... eh, cosa? Ah, sono WORLD CUP SOCCER - ITALIA '90 e FRANCO BARESI WORLD CUP KICK

OFF? Sì, ma allora... dunque, speriamo che i titoli delle recensioni che mi avete mandato non siano sbagliati! Ve lo auguro... Allora, se W.C. (niente battute, prego) Soccer - Italia '90 e F. Baresi W.C. (idem) Kick Off sono quelli recensibili, rimangono da vedere ITALY 1990 della US Gold, KICK OFF 2 della ANCO e... eh? Ah, sì, INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE della MicroStyle! Giusto!

E questi sono soltanto quelli annunciati ufficialmente per la versione otto bit... aspettate che rimetto in ordine i fax e sposto i palloni ufficiali dei Mondiali gentilmente offerti da... ehm, no niente, dicevo per dire...

Allora, partiamo da ITALY 1990, visto che ha il nome più altisonante: in questo gioco — annunciato come disponibile da aprile 1990, quindi già disponibile per voi — potete scegliere la vostra squadra in mezzo alle 24 finaliste, e poi decidere tantissimi particolari come i luoghi di ritrovo dei giocatori o delle squadre intere, il miglior itinerario per raggiungere l'Italia, il tipo di stadio... insomma il successo calcistico dovrebbe proprio sudarvelo!

La US Gold ha promesso un manuale di 64 pagine a colori sulla Coppa del Mondo, e come bonus-gadget un quiz sui mondiali (sì) sa, la vita è tutta un quiz; NdRA).

Riguardo al 'settaggio' delle caratteristiche di squadra e del singolo giocatore vi basti sapere che oltre a quelle solite esiste persino un'opzione per il grado di 'aggressività' (imbranato, timido, poco timido, 'cool', stacciato, maleducato...

ok, va bene, lo ammetto: stavo scherzando. Comunque il grado di aggressività c'è davvero, nel gioco).

Ci è stato assicurato che non mancheranno nemmeno le classiche presentazioni 'stile TV' (qualcuno si ricorda ancora gli ultimi giochi della Epyx, quelli sui giochi di Seoul? Ah, che presentazioni!) e persino la possibilità di utilizzare il maledetto 'cartellino rosso' da parte dell'arbitro (per quest'ultimo le opzioni sono: cornuto, venduto, maiale, figli... ok, ok, la smetto di dire str****te). Purtroppo per i non sessantatristi, il gioco è stato annunciato soltanto per il C64 su cassetta e disco. Ma non si sa mai... ricordate MicroProse Soccer, Hemlyn Hughes e C.? La speranza è sempre l'ultima a morire... come Zzap! Eh, eh, eh...

E fra scoppi di giubilo della folla (Cardillo in prima fila, mentre Giorgi fugge a nascondersi negli spogliatoi temendo l'arrivo di un Italy '90 Soccer Manager da recensire) ecco arrivare lo sfidante: International Soccer Challenge della MicroStyle... vi dice niente il nome della software house? Avete l'acquolina, eh?

Allora, per non farvi soffrire oltre, ecco qualche anticipazione: innanzitutto — come molti avranno già intuito — si tratta del seguito del famoso MicroProse Soccer, del quale raccoglierà l'eredità senza però fermarsi a questo. Infatti il vecchio Bill (no, non Buffalo, Stealey!) ci ha assicurato che saranno adottati dei poligoni solidi per la struttura del campo e degli animatissimi sprite per i



animatissimi sprite per i giocatori.

Inoltre il gioco sarà dotato di A.I. (no, Marco, non è un simulatore di pestaggi sul campo, sto parlando di Artificial Intelligence... ma ti devo sempre spiegare tutto, uffai!), per cui non vi aspettate di prenderlo per i fondelli, e la funzione dei passaggi di palla sarà gestita in maniera magistrale. Ah, dimenticavo: la versione annunciata è quella cassetta/disco per C64... per gli altri l'augurio è quello già esposto sopra.

Eh già, dirà qualcuno, e Kick Off 2 dove lo mettiamo? Se non mi sbaglio il primo Kick Off si conquistò senza fatica il titolo di Gioco dell'Anno in Gran Bretagna e negli altri Paesi

non fu da meno: pensate allora ad una sua evoluzione, e avrete Kick Off 2 (che strano, eh?).

Tanto per darvi un'idea di cosa aspettarvi dal buon vecchio Dino Dini, pensate che alcune delle caratteristiche saranno disponibili solo su disco nelle configurazioni più 'potenti' dei vostri otto bit, ovvero lo Spectrum Plus Tre (+3) e l'Amstrad CPC 6128 — per il C64 il discorso è il solito, ovvero il gioco 'potenziato' andrà su disco e NON avrete bisogno del 128.

Qualche caratteristica del nuovo Kick Off? Eh, facile a dirsi: che ne pensate di ben 9 diversi tipi di calcio d'angolo e della possibilità di caricare le strategie pre-

ferite da Player Manager? Oppure di futuri Data Disk con opzioni speciali per eventi come i Mondiali e gli Europei di Coppa? Stale sbavando, eh? Anch'io. E con tutto questo ben di Dio in arrivo fareste bene

a comprarvi un joystick di riserva e cominciare a mandare inviti ai vostri amici per organizzare i tornei.

Come si dice? Ah, sì, staremo a vedere...



Ancora Sport

E ancora MicroStyle. Se qualcuno di voi legge TGM (tutti, vero? Cosa? Tu non lo leggi?!? Vergogna!) avrà sicuramente sentito parlare (MESI FA) di un gioco di arti marziali diverso dal solito che la MicroProse aveva promesso per i sedici bit: si trattava di Oriental Games, che avrebbe imbastito sulle nobili arti orientali della lotta un vero e proprio campionato.

La buona novella è che il gioco — Oriental Games — apparirà NON SAPPIAMO ANCORA QUANDO anche per TUTTI gli otto bit (parlo dei tre classici: C64, Amstrad e Spectrum).

Nel gioco potrete cimentarvi in quattro specialità: Kung Fu, Hollywood Rules, Sumo Wrestling e Kendo. E non sarà facile diventare campioni: prima di tutto dovete superare un mini-campionato di sei riprese per ogni specialità e dimostrare così che padroneggiate ciascuna disciplina sportiva, dopodiché — forse — vi sarà permesso gareggiare nel torneo vero e proprio, in cui potrete sfidare ventiquattro contendenti in ognuna delle quattro mini-gare per i rispettivi tipi di lotta, cercando di qualificarvi per il titolo di Gran Maestro.

Certo che quelli della MicroStyle sanno come rendere le cose difficili, eh?

LE ORIGIN...I DELLA VIOLENZA

Immaginate un paesaggio devastato dall'olocausto nucleare: non dovrebbe essere difficile... se proprio non ci riuscite venite a vedere la redazione due ore dopo la consegna del materiale, anzi, venute pure quando volete, tanto BJ e MA non riusciranno mai a tenere in ordine il materiale (hardware e software) per più di qualche ora...

Dunque, dicevamo, in un paesaggio post-olocausto un gruppo di sopravvissuti — alcuni umani, alcuni mutanti — lottano per le loro vite... mi ricorda un gioco di ruolo... Wastelands? Mah, lasciamo perdere...

Chris Roberts, già noto per il suo sconvolgente Times Of Lore (no, Carlo, non Knight Lore: quelli erano altri tempi) ha deciso ora di sconvolgerci con un gioco di ruolo... in 3D!

La strategia incontrerà, in questo nuovo universo per videoroleplayers (beccatevi questa, angiofilli!), un'atmosfera carica di azione stile arcade in cui affrontare lottando o discutendo con le più strane mutazioni genetiche... cosa? Ancora non vi ho detto come si chiama il gioco? Per di di di di di, avete ragione! Si chiama Bad Blood, ovvero quello che mi faccio ogni volta che aspetto i testi da BJ ed MA e non arrivano in tempo.

Sapendo che cosa c'è alle spalle di Bad Blood, e conoscendo la Origin, direi che tutti gli amanti degli RPG digitali avranno di che trepidare... vero, Stefano Giorgi? Un'ultima precisazione QUASI SICURAMENTE non usciranno versioni per Spectrum, Amstrad ed MSX di Bad Blood... vero, Marco?

Qualcosa in breve...



Di novità ce ne sono diverse, in arrivo, ma lo spazio è tiranno e preterisco accennare a quelle che mi trovo sotto mano al volo. C'è un nuovo gioco di simulazione ispirato al leggendario F-14 — stavolta ad un modello "truccato" — ad opera della US Gold. Il gioco prevedere una preparazione preliminare al volo e dieci diverse missioni a difficoltà variabile dall'utente: lo scopo è quello di sgominare i signori della droga in Sud America con un attacco a sorpresa. Promette bene, anche se non so che cosa possa proporre di nuovo visio l'argomento... Un'altra novità arriva dalla Rainbow Arts, ed ha già avuto la sua buona acco-

glienza fra i sedici bit. si tratta di Startrash, un gioco a piattaforme in cui un personaggio di nome Q-Bert... cosa? Ah, non è lui... vabbè, mi sono sbagliato, sono questi sbalzi temporali che... dunque... dovrete zompare da un livello all'altro di sette piramidi per ritrovare... ma tanto la trama è cretina e serve solo come pretesto — e poi, sono sicuro che sapranno servirla bene condita e rosolata i nostri bravi recensori dalla penna facile... vero, Max? Concludo queste anticipazioni di maggio con alcune segnalazioni pervenuteci dalla Readysoft: (A) la data di uscita di Space Ace per Spectrum, Amstrad e C64 è ancora sconosciu-

ta... tsel; (B) A Ottobre verrà pubblicato un nuovo gioco intitolato per ora "The Stranger" ma destinato probabilmente a cambiare nome prima che sia completato. Il gioco verrà programmato sui tre otto bit citati; (C) A Novembre, invece, dovrebbe fare la sua apparizione "Dragon's Lair II: Timewarp" con la sua brava versione otto bit... niente di sicuro, in questo caso. E tanto per farvi vedere come si sollazzano i programmatori inglesi quando

termina la preparazione di un gioco di quelli 'tosti', beccatevi in chiusura la foto dei tizi che hanno creato Castle Master (Freescape vi dice qualcosa?) in un attimo di 'spensieratezza'... E se non ne avete abbastanza, andate a comprarvi anche The Games Machine e provate a scommettere coi vostri amici quali giochi saranno convertiti anche per i vostri gloriosi, intramontabili, inossidabili otto bit... yuuuppieee!

BDB

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758



VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 051.30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New
PlayMate
Shop

Soft
Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavola
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Rol Poltha
Rexion
Standard Games
Steve Jackson
Strategic Studies Group
Strate Libri
TSR, Inc.
Tol Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE
&
SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

SCACCHIERE
ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

MINIATURE
FANTASY



Grenadier

Citadel



CHAMPIONS OF KRINN SSI

Avrete sicuramente sentito parlare di Pool of Radiance e Curse of the Azure Bonds, ma che il tanto atteso "seguito" di questi classici della SSI si riferisse alla tanto amata, qui in redazione DragonLance, nessuno se lo aspettava.

C'era sì chi si chiedeva perché non lo facessero, e probabilmente qualcosa è arrivato alle orecchie dei programmatori, che forti della licenza ottenuta qualche anno fa dalla TSR, si sono subito lanciati nella produzione di quello che promette essere un successo sicuro di questo 1990.

Giusto per darvi l'idea di cosa dovrete affrontare nel corso del gioco, sappiate che i tipi di Draconici presenti sono addirittura 6 ognuno con caratteristiche diverse, e come mi faceva notare MA, ci sono anche i Kender con L'Hocpak!

Insomma leggere la DragonLance era entusiasmante, giocarci sul vostro amato e mai tramontato (questo ci tengo a precisarlo ndBJ) C64, sarà davvero la fine del mondo... non quello di Krinn spero.

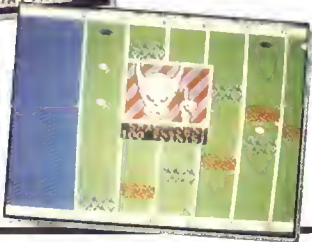


GRAVE YARDAGE Activision

Sembrava non dovesse venir importato in Italia, ma fortunatamente così non è stato, quindi prepariamoci a un bel po' di violenza sacrosanta in uno stadio che ospita tra i giocatori orchetti, elfi, nani, zombie, ghouls, maghi, etc...

Se a qualcuno leggendo queste righe venisse in mente Blood Bowl, devo dire che ci azzeccerebbe in pieno, anche se il metodo di gioco, intendo le regole, è completamente differente.

Al più presto la recensione per sapere quanto vale, per ora solo le foto.



P.S.

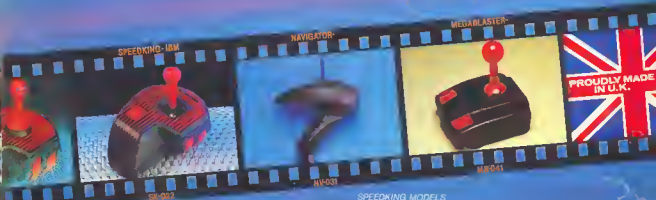
Una piccola nota che va aggiunta doverosamente, sulla confezione di Champions of Krinn, è scritto testualmente: Un RolePlaying Fantasy della DRAGONLANCE volume 1°!!! Questo vuol dire che ce ne saranno altri, ma vi rendete conto? Comunque non voglio più starvi a stressare, godetevi le foto in santa pace e aspettate la recensione sul prossimo numero.

JOYSTICKS

NV-031
NAVIGATOR AUTOFIRE

SK-008
SPEED KING AUTOFIRE

MB-041
MEGABLASTER



SPEEDKING MODELS

SK001-Standard, SK004-Autofire, SK002-Autofire, SK007-Nintendo,
SK012-C16, SK015-Gimclair, SK019-Sega, SK022-IBM PC,
SK021-Game Card for IBM PC.

Copyright © 1990 by Sega. All Rights Reserved. Without Permission. Strictly Prohibited.

DISPONIBILI PRESSO TUTTI I RIVENDITORI LEADER

Hot Rod

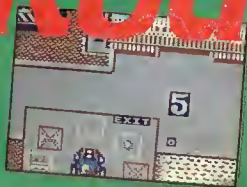
Activision, C64/Sp./Ams. Disco/Cass. L. 18/25.000

Hot Rod, denominazione usata per quelle macchine yankees aupertuccate con il motore fuorilucente dal cofano, Hot Rod, evidente gioco di parole con hot road (strada bollente), Hot Rod, conversione dal non proprio freschissimo coin-op di casa Sega, Hot Rod, un tonfo per i bollenti apiriti di chi vorrebbe avere la Ferrari sotto casa. È il mio hobby, indubbiamente, quello di meccanico, e mi aveva dato parecchie soddisfazioni. Non ci voleva molto per andare da qualche afascia-carrozze e cercare qualche

ra. Ma anche quella faccenda fu risolta in breve tempo: conoscevo un amico col giro dei vecchi motori da corsa e che vendeva a prezzi stracciati. La mia scelta cadde quasi aenze indugio su un vecchio Judd 8 cilindri un po' sciancato dai troppi chilometri, ma ancora in grado di superare i 500 CV: bastava stare sotto il regime prudenziale di circa 10500 giri/min per essere sicuri di non implantarlo una volta per tutte. Certo che farcelo stare nel cofano della carriola che mi ero cuccato non era facile e ci voleva un bel buco. Roba di una giornata, comunque, e l'unico in-

quel Frankenstein della mia "hot rod": motore di una marca, carrozzeria di un'altra, sedili sportivi di un'altra ancora, senza dimenticare roll-bar, ammortizzatori e pneumatici. E venne il giorno: la pista era ben asfaltata, con un tratto iniziale misto e uno finale molto veloce. Faceva decisamente al caso mio e i fatti mi diedero ragione. Alla partenza riuscivo a scattare in tasta senza

problemi e alla prima curva avevo un vantaggio di una trentina di metri sul due avversari. Ma una grande serpentina di curve mi mise ben presto in difficoltà col motore, notoriamente meno adatto di quelli più stradali ad un impiego sul misto per un'evidente mancanza di coppia ai bassi regimi. Fatto sta che alla fine del tratto tortuoso mi ritrovai ultimo come più o meno mi aspettavo. Ma ecco che in rettilineo cominciavo e guade-



macchina ancora in buono stato, dalla carrozzeria robusta e dalla linea filante, e comprarla per un tozzo di pane. Ci voleva qualcosa di più, invece, per rimetterla in condizioni di viaggiare, anzi di gareggiare, ma quello era il mio pane. Mancava solo la cosa più importante: il motore, senza del quale non avrei potuto far molto per vincere la prossima ga-

toppo alla fine era la visibilità anteriore, tenendo conto che la mia macchina aveva il cofano molto basso e scarsamente copiente. Non ero ancora, fortunatamente, al punto di dovermi sporgere dal finestrino per vedere le strade, ma poco di mancava. E così dopo qualche giorno di revisione generale ero pronto per gareggiare con



Appena ho sentito le musiche sembrava di essere sottovento l'urbo out run, grazie alla scarsa originalità del Maniacs of noise.

A parte questo, il gioco è senz'altro molto competitivo perché vi dà l'occasione di far vedere quel che volete con un'auto che non è mai molto migliore delle altre. Con questa premessa era inevitabile togliere la collisione tra le macchine, in modo da poter tranquillamente impostare la vostra tralettorla senza badare ai ferri vecchi riveli. Peccato che la guida di precisione sfruttando tutta le piste sia ancora impossibile perché le collisioni sono un po' imprecise, infatti capita spesso di ebbreciare attetuosamente il guard-rell se ci paseate molto vicini. Graficamente è godibile: ci sono un mucchio di piste, scenari ben disegnati (anche se non eccezionali) e tocchi di classe come i gabbiani che volteggiano su certe piste mentre vi denotate per premere l'acceleratore oltre la tavoletta. Belli gli spritz in alta dell'iniziale, assai buona la giocabilità e peccato per i caricamenti: nel complesso merita la vostra attenzione.

gnare terreno, sfruttando ovviamente le zone alte dei contagiri e ben presto riuscivo a dare la birra ai due compagni di gara per tagliare vittoriosamente il traguardo con un bel distacco. E così? salii sul podio e coi soldi intascati mi comprai un bel Ford Cosworth nuovo di zecca, in grado di offrire tutte le volte che serviva 600 CV. E la storia finisce qui, o meglio le continue volate vol.....

Ci sono trenta piste su cui correre contro due avversari, uno più cattivo dell'altro. Ma l'ostacolo principale, bisogna precisare, è indubbiamente il tempo (che qui viene molto impropriamente definito carburante). Alla partenza avete un certo numero di secondi che vi devono assolutamente bastare, pena l'eliminazione dalla gara. Il bello è che anche in condizioni critiche potete cavare raccogliendo i bonus giusti sparsi per il tracciato (quelli per il carburante appunto), in modo da avere un po' di secondi in più di respiro.

Le gare sono generalmente molto combattute, al punto che di solito i contendenti si sovrappongono l'un l'altro per affrontare le curve e tagliano quasi contemporaneamente l'arrivo, anche perché le macchine non sono mai molto diverse e i percorsi molto lunghi. Tuttavia in caso di ripetuti errori

di guida è facile ritrovarsi fuori schermi ed essere rimessi al centro previo pagamento di una penalty di carburante.

Alcune piste hanno però delle trappole come treni su binari, massi in caduta libera o bidoni di petrolio, ma anche delle scorciatoie e dei bivi che i più furbi non possono non imboccare per guadagnare qualche lunghezza. E alcuni problemi possono venire anche dai tratti a pavimentazione mista (c'è l'asfalto, l'asfalto sporco, la terra e il ghiaccio).

E veniamo al bonus. Chi taglia il traguardo riceve sempre una cifra fissa di carburante e di soldi in relazione all'ordine di arrivo. Così ad esempio il vincitore si becca 1500 dollari e 120 unità di gas, mentre lo sconfitto si deve accontentare di 900 dollari e 80 di carburante; per sapere quanto si cucca il secondo basta fare la media matematica (e non ditemi che non sapete farla). Ora una piccola precisazione: il tempo medio necessario per tagliare il traguardo senza commettere errori è circa di 85 unità di gas, per cui si vede bene che perdendo anche una sola volta il carburante rimasto per la prossima corsa sarà sempre di meno. Ma se sperate anche di farvi un cumulo di carburante real-



Ere da tanto che non trovavo un gioco di corsa così accalappante. Anche se Hot rod non ha alcuna pretesa di seguire le leggi della fisica (le macchine si sovrappongono come se niente fosse, arrivano a tavoletta in uno o due secondi, consumano carburante anche stando ferme), ha non pochi elementi per piacere. Tra questi: un sacco di piste una diversa dall'altra con quattro tipi diversi di terreno, scorciatoie, bonus vari e diversi aggegni per potenziare la vostra macchina alla fine di ciascuna gara. Se tutto questo non vi bastasse potete anche gareggiare con un elicottero, senza dimenticare il terzo Incomodo, cioè il computer. Alla decorazione contribuiscono dei buoni fondali a volte persino animati, e degli sprite cerini. Il difetto maggiore del programma è sicuramente la scarsa precisione delle collisioni con lo sfondo, provare a prendere le curve al limite per credere. Ma non bisogna neanche dimenticare il Multiloop, sicuramente migliorabile.

Due e funa di vittoria: vi sbagliate? Il valore non salirà mai oltre 230, per cui non sarete mai veramente sicuri di tagliare il traguardo euforico, a meno di commettere pochi errori. Fin qui avete ben chiaro cosa fare del carburante (cioè del tempo), ma non molto dei soldi. Beh, ve lo dico subito: vi potete comperare un sacco di accessori per mi-

gliorare le prestazioni della vostra macchina. La scelta è tra motori, gomme, alioni vari, senza dimenticare i respingenti. Quanto a scoprire quanto valgono i singoli dispositivi, è un gioco nel gioco e non voglio toglierli il gusto di provare. Orsù, cosa aspettate a dare la birra all'amato-odiato computer?

PRESENTAZIONE 59%

Istruzioni e le "gioco e scopriti tutto da solo". Multiloop abbastanza spedito ma non sempre affidabile: e volte si impianta nel bel mezzo di una partita.

GRAFICA 81%

Più o meno tutto e posto: fondali, sprite e scrolli. Meno all'appello le routine di collisione.

SONORO 75%

Quattro musiche del Manic of Noise, di cui tre in-game: interessanti ma ripetitive. Effetti sonori di routine.

APPETIBILITÀ 83%

Cerino, giocabile, piacevole.

LONGEVITÀ 84%

30 piste non sono effetto poche e anche gli optional di truccaggio non scherzano.

GLOBALE 83%

Forse il miglior gioco di macchine con viste dall'alto. Quasi sicuramente fa per voi.

64

X-Out

Rainbow Arts, C64/Spec
Disco/Cass. L. 18.000

E' fatta, abbiamo l'asclusiva. Solo per i lettori di ZZap! è finalmente stato svelato il segreto che si cela dietro lo strano titolo del gioco a che ha tanto angosciato i nostri amici di TGM. Perché si chiama così? E soprattutto perché non si legge X-Out ma bensì Cross-Out? Lo saprete leggendo questa recensione...

L'anno è il 2019, mentre state cercando di superare la vostra crisi di mezz'età (40 anni sono tanti per un pilota da combattimento) con l'ausilio di una bottiglia di whisky, ecco quello che tutti attendevano da secoli, il contatto con una specie non umana, finalmente nuove esperienze, scambi culturali, viaggi interstellari. Niente di tutto questo, anzitutto gli alieni non giungono dallo spazio ma per un piccolo errore nel salto dimensionale si materializzano direttamente nella profondità oceaniche e, come biglietto di presentazione, cominciano con l'annichilire il 20% della superficie terrestre. Dopo altre due bottiglie ed un'altro 10% vi ricordate improvvisamente di essere un pilota niente malco-

cio e che questa potrebbe essere una buona occasione per ritornare sulla creste dell'onda. Eccoli quindi, dopo aver acquistato a vostre spese (miracoli del consumismo) il mezzo d'assalto eccovi pronti ad affrontarla...

Come? Non capire ancora il motivo di quel Cross-Out? E proprio questo il bello, non c'entra proprio niente!

La maggior parte dei lettori non potrà fare a meno di associare al nome della Rainbow Arts una storia dai contorni molto poco puliti datata Gennaio-Aprile 1989 e che riguarda quel famoso R-Type di cui fu affidata la conversione alla casa tedesca che non trovò niente di meglio da fare che pubblicarla un clone, Katakis (oops, Denaris) per "dribblare" i diritti dovuti alla Irem, scatenando la ira del nostro Caporedattore Mascherato. Una torbida storia da cui però abbiamo avuto tutto da guadagnare noi appassionati blaster di materia-

organica, con due prodotti di ottima qualità. Grazie a questi titoli inoltre la Rainbow Arts si è guadagnata una notevole esperienza nel campo dagli shoot 'em up organici e che ha potuto sfruttare appieno nella terza puntata della sua serie, X-Out.

Lo schema di gioco è infatti pressoché immutato, spazio o abissi marini che siano, c'è la solita astronave ad armamento variabile pronta e macellare alieni su alieni, attraversare strati pesanti liti di postazioni di tiro fino ad arrivare allo scontro con il solito mostro di fine livello, organico o meccanico che sia, ma sempre pericolosissimo, il tutto attraverso otto differenti scenari per arrivare alla fine. La varie-

zione più notevole (ed anche più piacevole a mio parere) rispetto allo schema classico è che le armi supplementari non si trovano sparse sul terreno di gioco o sono da selezionare durante il combattimento (quel tasto di -shift- in Nemesis non lo abbiamo mai perdonato a Simon Pick) ma sono a libera scelta dell'utente. A seconda della quantità di alieni blastati ricevete una quantità di crediti da spendere nell'acquisto di astronave ed armamento. Come in Forgotten Worlds, alla fine di ogni livello una quantità di ermi è messa a disposizione dal simpatico gestore di un improbabile supermercato sottomarino. Astronavi di varia potenza e capacità, colpi potenziati, satelliti e droni, per ogni cosa sarà in grado di accontentarvi il negoziante dalla forma molto poco antropomorfa, come la caricatura di Max (molte sono le critiche giunte in proposito in redazione ma voglio spezzare una lancia in favore... del disegnatore, non si tratta infatti di caricature, Max è proprio fatto così, in bianco e nero e con tanto di nasone, l'incomprato artista è riuscito come pochi a cogliere l'intima essenza ed il carattere del



nostro collega).

A livello di programmazione sono evidenti i legami con i suoi predecessori (ottima cosa questa), risente però della mancanza di un concept originale come quello di R-Type, d'altronde, come è stato intelligentemente fatto notare da Bonaventura Di Bello nell'editoriale del numero scorso (ah, BDB, a proposito di quell'aumento...) a ricollevarla le sorti di un apparente declino

degli 8 bit sono proprio giochi non particolarmente originali, ma ottimamente realizzati, una osservazione acuta abbeverata in consuete per un direttore fondo come BDB (... sarà meglio parlare un'altra volta).

Non si vedono spesso conversioni dal 16 agli 8 bit che, a parte l'aspetto

puremente grafico (se questo è tutto quello che volete foreste meglio a

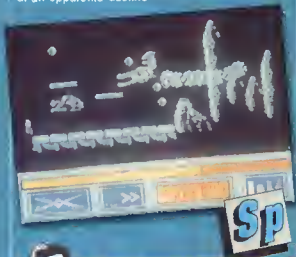


C64

In assoluto la versione più giocabile anche rispetto alla versione Amiga, grazie soprattutto a caricamenti molto più veloci (Incredibile, è del vecchio 1541 che sto parlando?) che ti consentono di giocare una partita senza l'ansia di dover ricaricare tutto dall'inizio in caso di una prematura. Ha una bella grafica, la velocità necessaria a non dare un attimo di respiro, un'esagerazione di armi a libera scelta del giocatore ed otto livelli tutti da blastare che lo mettono di diritto tra i migliori giochi del genere, cosa si potrebbe volere di più? Certo, il concept non è particolarmente originale e si sente che non ha dietro la spalle uno schema di gioco come quello di R-Type (a cui rimane sempre inferiore, a mio parere) ma la qualità tecnica della realizzazione è indiscutibile, (non mi stancherò mai di ripetere che a livello di programmazione alla Rainbow ci sanno fare). Mi è piaciuta molto la possibilità di acquistare uno sbalucamento di armi e navicelle, costruendosi a propria discrezione una flotta veramente "esagerata". Se i vari Salamander, R-Type, Denaris, Phobia, ecc... non vi hanno ancora saziato assaggiate anche questo, non rasterete delusi.

comprare un Amiga) sono paragonabili se non addirittura superiori all'originale, una vera giornata di gloria per tutti gli 8 bitanti (ahia no, Mattao ti

giuro che questa non la dico più, un tipo come te dovrebbe prenderla con filosofia, ahia, scherzavo).



SPECTRUM

I programmatori hanno deciso di sacrificare per questa versione i colori, con un blu mara per astronave, tondate e nemici, in favore di altri aspetti. A parte

questo c'è tutto, velocità e manovrabilità della vostra astronave, ottima definizione grafica (guardatevi il mostro di fine livello prima di ridere), scrolling fine e soprattutto non manca niente della versione originale, compresi gli schemi dei nemici. Il risultato è una giocabilità paragonabile alle altre versioni (almeno qui i contorni dei fondali sono ben chiari e non si rischia di andare a sbatterci contro come nella versione Amiga). Anche se probabilmente era necessario, mi ha lasciato un po' deluso quel monochromatico uniformi in tutto il gioco (dopotutto se si chiama spectrum è proprio in riferimento alle sue presunte capacità cromatiche) ed al caricamento da cassetta con la necessità di riavvolgere il nastro ad ogni partita. Forse però un piccolo cheat mode può aiutare. In questo senso, fatta attenzione alla prossime rubriche del B.B. (che non sta per Banda Bassotti ma per Baldaccini Brothers).

PRESENTAZIONE 95%

Introduzione spettacolare identica all'originale. Caricamenti pressoché istantanei.

GRAFICA 90%

Non ha le grafiche pulite e lucide come quelle di R-Type, forse a causa di un uso non proprio ottimo dei colori, ma comunque molto belle e definite, soprattutto il mostro del primo livello.

SONORO 88%

Bellissime le musiche sia nelle presentazioni che nel gioco (diverse per ogni livello), Chris Hulsebeck ha fatto comunque di meglio.

APPETIBILITÀ 95%

Lo shoot 'em up è immortale e questo è una delle sue reincarnazioni più avvincenti, solo provare le quantità di armi e disposizione vi terrà impegnati per un pezzo.

LONGEVITÀ 90%

Otto livelli non sono moltissimi, ma il limite massimo di tre astronavi per livello vi terrà sudare soprattutto agli ultimi.

GLOBALE 92%

E non dimenticate, quando andrete ed acquisterete dal vostro fruttivendolo di fiducia, che si chiama Cross-Out, non X-Out.



ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

FUGGITE-DAL MONDO DEI VIDEOGAMES NOIOSI

Ebbene sì! Questo è l'ultimissima e più pazzesca sparatoria che aspettavate da molto molto tempo.

"Tantissime belle ragazze sono state rapite e portate sul Pianeta X dai perfidi reptilon. Quando dico rapite, voglio dire... sì precisamente! E' un'ignominia! E quei perfidi reptilon sono veramente... infami! E non è tutto - ce n'è di più.

Dove? Ma dentro naturalmente! Buona fortuna ragazzi!"

"Brusii, creptii, sibili e scoppietti: Qui Radio S.M.O.G. con le ultimissime notizie.

DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

"Troviamo i nostri eroi sul Pianeta X dove è in corso la missione di salvezza. I perfidi Reptilon hanno assoggettato gli umani stabiliti sul pianeta e li costringono a produrre un esercito di roboti destinato a DISTRUGGERE LA TERRA! Vi ricordiamo alla prossima emissione!"

"IL DESTINO DEL MONDO E' NELLE VOSTRE MANI!"

JAKE

DISTRUGGETE I PERFIDI REPTILON

DOKE

Tengen
The Name In Coin - Conversions

LEADER
LEADER (LTD) INC.

DOMARK

Programmed by: Tengen Software Development Ltd. © 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. "Alert Games Corporation Published by Bussini Ltd."

Fiendish Freddy's Big Top O' Fun

Mindscape, C64/Sp./Ams. Disco/Cass. L. 18/21.000

Venghino, signore e signori, venghino! Lo spettacolo inizia. E inizio davvero: il circo piombo' nelle tenebre piu' fitte perche' l'Enel gli aveva tagliato i fili per morosità' aggravata. Poi qualcuno riuscì a trovare un faretto d'emergenza e lo diresse al centro della pista, illuminando a giorno il presentatore e a notte il resto del circo. Il presentatore iniziò: "Benvenuti! Fra poco vedrete uno

spettacolo indimenticabile, offertovi dai migliori artisti del (terzo) mondo. Scusate se non uso il megafono, ma e' al monte di pietà'. Il prossimo numero e'..." E si interrompe, paralizzato dall'orrore quando una strana figura acquattata nell'ombra gli lancia' contro un oggetto pericolosissimo simile ad una bomba a mano. "Gambeeee!" proseguì, e scappo' via a Mach 2 lasciando

per la fretta i pantaloni nel bel mezzo del cerchio luminoso. E intanto, una salaticca risata si levò dall'ombra...

Ma che sta succedendo qui? Ecco, come al solito ho dimenticato di raccontarvi tutta la storia, ma rimedio subito. Adunque, c'era una volta un circo molto grandissimo in cui tutti vivevano felici e contenti finché ci misero lo zampino i sindacati. Il loro ultimatum fu il



Ecco qui un giocofumetto sul circo. Dappertutto regna una grafica in stile cartone animato, forse un po' grezza ma comunque valida, accompagnata da un supporto musicale che fin dall'inizio non tace un secondo. C'è da dire che gli sprite sono proprio grossi e animati in maniera divertente (soprattutto i giudici fanno sghignazzare), mentre tutte le musiche sono allegrotte e circolesi ma un po' ripetitive, tanto che dopo qualche ora sarete completamente "suonati". Tutti gli eventi sono giocabili e per niente facili, in modo che anche con molta pratica dovrete sudare prima di raggiungere i famigerati diecimila. I caricamenti, però, non sono gran cosa: questo gioco ha bisogno di unità e le pause dei caricamenti (anche se il SID interferisce in continuazione) spezzano il ritmo. Rivedibile la dinamica di certi sprite, come le palle nel secondo livello, che non si muovono realisticamente. Nel complesso è riuscito: giocabile, simpatico, accattivante e difficile quanto basta. Non è certo originale, ma quanti giochi usciti negli ultimi mesi possono meritare questo aggettivo?



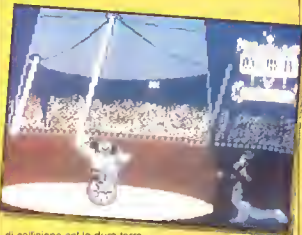
raddoppio dello stipendio a tutti gli artisti, e presto si agguins la protezione animali che impose di sfamare la foca con caviale e champagne e i leoni con filetto di vitello inaffiato di Chateau Lafite '59. Ben presto i fondi finirono in rosso, e il gran capo dovette ricorrere, con la morte nel cuore, ad un usuraio. Colui arrivo' a bordo della sua super-limo a 16 porte, imponendo la sostituzione del prestiluoc sotto forma di diecimila verdoni in una sola giornata. Grazie al prestito il circo sarebbe stato in grado di guadagnare senza troppa fatica tutti i dieci sacchi, e quindi il nostro bieco usuraio, che preferiva incassare qualche milioncino di penali, si rivolse ad una "premiata agenzia" per reclutare un tipetto con il pallino degli scherzi. Costui era nominato Freddy, Fiendish Freddy, e in ricompensa per le sue prestazioni professionali avrebbe avuto un bel grattacielo tutto suo proprio sopra il tendone del circo. Siccome il tendone non e' granché come fondamento per un edificio così pesante, era necessario sbarazzarsene. E come? Sabotando il circo. Presto fatto: questo circo ha nel repertorio sei numeri sei, nei quali il buon Freddy si diverte a pescare truci del suo arsenale per usarli contro i malaugurati artisti di turno. Si intuisce facilmente che il

vostro scopo sia guidare al successo i sei artisti per far levitare gli incassi, mentre Freddy vi mettera' i bastoni fra le ruote. Alla fine di ogni evento arriveranno cinque pagliacci giudici che, dopo una serie di dispetti tra loro si decideranno a valutare il vostro lavoro e vi mostreranno lo stato economico del circo. Qualunque siano i vostri risultati dovrete passare attraverso tutti gli eventi, ma questi potranno finire prematuramente grazie alla vostra incompetenza. E' prevista un'opzione di pratica, e possono giocare fino a cinque persone, ognuna delle quali dovrà scegliere un animale da circo come propria immagine. Ma eccovi gli eventi.

Il primo vi vedrà intenti a pilotare il vostro muscoloso luffatore verso un catino con poche dita di acqua qualche decina di metri più sotto. Andando avanti con i livelli il catino si restringerà perché tutta quell'acqua senza defensivo non gli ha fatto certo bene. Quando il tutto inizia il vostro aspirante Di Biasi si mette a ruotare, finché avrà abbastanza energia per assumere una posa tra le otto possibili. Al momento giusto dovrete assumerla il più in fretta possibile, altrimenti apparirà Freddy armato di megaventilatore fermamente intenzionato a regalarvi una rotta



Volevate un gioco circense finalmente divertente? Eccolo! Fiendish Freddy e' un pacco di humour e di risate, almeno per chi lo prova per le prime volte. Cos'ha di più rispetto a tutti i suoi vecchi "colleghi", potreste chiedervi ancora? Semplice! Un bel po' di situazioni ridicole come pagliacci che si fanno un sacco di scherzi, bombe che vi inceneriscono, presentatori che rimangono in mutande, tuffatori che si infilano in una tazzina da caffè e via di questo passo. Ma non dovete per questo temere che tutto si esaurisca alle prime partite, perché! Big Top, una volta "depurato" da tutte le situazioni umoristiche, rimane sempre un valido passatempo. La graticcia e' buona, salvo qualche particolare grezzo e difficilmente decifrabile; la colonna sonora e' abbastanza ben fatta e se fosse un po' più varia sarebbe persino piacevole. I caricamenti non sono proprio velocissimi, ma aspettare mezzo minuto circa per caricare un nuovo sottogioco e' un tempo più che accettabile sul 64. Per la serie "divertiti che ti passa".

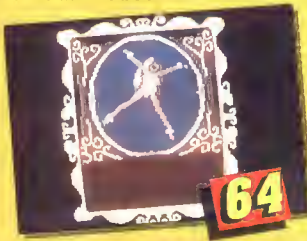


di collisione col la dura terra madre.

Se non vi siete ancora spaventati abbastanza per le terribili tombole, ecco che vi aspetta un numero di abilità pura. Al volante (?) del vostro monociclo e travestiti da pagliaccio dovrete afferrare gli oggetti che vi lancia la foca e quindi ributtarli in aria. Dopo un po' si farà: vi Freddy che vi lancerà certe pesanti sfere nere di metallo con una miccia accesa. L'unica difesa e' ributtarglielo indietro e godersi il botto, se non volete finire in un mucchietto di cenere. La terza prova ricalca lo stile del vecchissimo Jungle hunt, e infatti dovrete far passare di trapezio in trape-

zio la vostra acrobata calcolando esattamente il momento dello sgancio (e dell'aggancio!). La visuale e' di profilo, con le corde che oscillano a velocità diverse in modo da non farvi capire più niente.

Ma non finisce sicuramente qui: qualcuno ha teso una corda tra due piloni, e adesso vi sta chiamando a gran voce davanti all'intero pubblico perché ci saltate sopra. Guarda caso, dovrete attraversare la corda da un'estremità all'altra avvalendovi del prezioso ausilio di un'asta. Freddy si diventerà a tirarvi addosso una sega circolare, e siccome questo e' un circo povero



non troverete un volontario sarto disposto a ricucirvi e dovrete cadere giù, senza paracadute e senza rete. La vostra salvezza e' un colpo alla McEnroe con l'asta in modo da rispedire l'oggetto volante identificato al lanciatore.

Tenete pronto un bel barile di cardiotonico, perché adesso arriva un numero davvero tagliente! La vostra assistente e' stata legata ad un disco rotante su cui trovano posto alcuni palloncini. Voi dovete impugnare un bel numero di coltelli e lanciarli addosso ai palloncini (ma secondo me e' meglio usare Freddy come bersaglio) cercando di evitare la poverina che comunque non mancherà di avvertirvi - assai sonoramente - in caso di tiro ciccato. Freddy non e' entusiasta della mia idea di usarlo come bersaglio, e si vendicherà su voi tirandovi addosso bombette puzzolenti. A parte l'indubbia offesa al naso, la nube di gas vi impedirà di vedere per un po', e qui il tempo, assieme ai coltelli, e' contato. L'ultimo numero e' davvero esplosivo. Il nostro uomo

cannone (che non pesa 200 e passa chili...) e' adagiato nella bocca da fuoco e aspetta che la sua leggiadra assistente la riempia di polvere da sparo. Ma, ahilulù, la ragazza non usa certo il bilancino da farmacista per stabilire le dosi, e quindi il nostro eroe deve eseguire complicati calcoli balistici per stabilire con che angoscia essere sparato e a che distanza deve stare il bersaglio. E Freddy? Ha ricevuto come regalo di Natale un bel jetpac usato di zecca, e svolazza allegramente sulla vostra testa. Se ci mettete troppo tempo a decidere i parametri del lancio, piazzerà gentilmente un altro regalo di Natale sulla bocca del cannone, vale a dire un magnifico tappo super ermetico che vi garantirà un atterraggio pressoché immediato - sul tappo! E, naturalmente, un feroce mal di testa

PRESENTAZIONE 57%
Caricamenti nella norma e manuali ai minimi tarmini.

GRAFICA 81%
Grossi aperte divertenti e animati abbastanza bene. Le testate di caricamento e i fondali sono carini.

SONORO 60%
Adatto al gioco ma assagorato: e' proprio il caso di dire che vi riempia le orecchie.

APPETIBILITA' 78%
Tutti gli eventi sono divertenti e facili da giocare, basta coinvolgere sul caricamento.

LONGEVITA' 79%
E' abbastanza difficile vincere, potete sempre rilanciarlo, e ammette fino a cinque giocatori.

GLOBALE 81%
Un gioco riuscito e divertente.

IDEE MERCATO

A CURA DI SUARES & ADLER ITALIA S.r.l.

**SOLO
89.000
LIRE**



Il dominio del tempo.

Lo "spirito" della grande Russia rivive in due ineguagliabili orologi "Bisciov", modello "Tradizione" e modello "Lenin".

Il loro movimento meccanico è praticamente indistruttibile ed inarrestabile nella sua precisione.

In acciaio cromato, confezionati in simpatici astucci, con garanzia di un anno, gli orologi "Bisciov" sono l'ideale per chi desidera avere sempre il controllo del Tempo. Senza problemi di pile scariche... Dalla Russia con amore! Consegna 20 giorni data ricevimento ordine.

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

Suares & Adler Italia S.r.l.

Casella postale 337 - 20101 - Milano

**Si. Voglio ricevere
l'orologio "Bisciov"**

☐ modello "Tradizione" - ☐ modello "Lenin"
(segnare con una crocetta il modello desiderato).

Al prezzo di £. 89.000 cad. + £. 5.000 per spese di imballo e spedizione.

Allego assegno bancario non trasferibile intestato a: Suares & Adler Italia S.r.l.

Allego ricevuta di versamento sul c.c. postale n° 15089204 intestato a: Suares & Adler Italia S.r.l.

Nome e Cognome

Via N° Cap

Città Sigla Prov. (.....)

Tel. Data

Se sei pronto a passare a qualcosa di più adulto, allora leggi TGM la rivista dedicata ai 16 bit. In TGM troverai tutto quello che vuoi sapere su Amiga, Atari ST, MS-DOS e Sega Mega Drive!

**The Games Machine
il 5 di ogni mese in edicola!**



TEST

SCRAMBLE SPIRITS

Grandslam, C64/Amstrad/Spectrum/MSX Disco/Cass. L. 15/29.000

Ci sarà un momento nel futuro che vedrà la nascita di un supercaccia tubolare spinto da due potenti motori propfan, avente come caratteristica saliente un volume di fuoco impressionante. Il momento è arrivato adesso, e imbottiti in una comoda tuta anti-G salite lentamente verso l'abitacolo del vostro uccellaccio ultimo grido. Naturalmente i termini della guerra non sono cambiati con il tempo,



(C64) E' sempre la solita storia: le case produttrici sbattono quasi sempre sul mercato dei giochi che non brillano per originalità e fin qui niente di strano. Certo che quando cominciano a riproporre dei cloni di qualche prodotto, praticamente identici agli originali, se non peggio, non possono sperare di conquistarsi il favore del pubblico. E il caso di Scramble Spirits, che ricalca abbastanza fedelmente come struttura 1942 e 1943, offrendo in più solo il modo a due giocatori contemporanei e una discutibilissima schermata di volo sulla portaerei (modo grafico 20x10). Potrei anche chiudere un'occhiata se avesse una grafica e un sonoro da tantascienza in modo tale da giustificare la banale scoplazzatura. Niente da fare: i fondali sanno di anni '20 (e non di 21esimo secolo) e il sonoro è comunissimo.



(Amstrad)
Quanto detto per il 64 vale ancora di più per l'Amstrad: quando ci si trova davanti una terribile grafica monocromatica che non terebbe invidia neanche allo Spectrum e uno scroll pletoso (questo almeno era abbastanza scontato) non si può fare altro che gridare di rabbia o di disgusto. Almeno fosse giocabile, poi! Ma neanche quello: nel modo a due giocatori gli sprite dei vostri aerei lampeggiano in modo terribile da rendere impossibile ogni distinzione tra i due compagni e gli aerei avversari sono tutti uguali e seguono quasi sempre le stesse tattiche. Volevate un grande gioco per il vostro computer? Non è questo, vi assicuro!

potremmo essere nel 1942 (ogni riferimento a giochi esistenti è puramente intenzionale) dato che ci sono sempre corazzate e portaerei a mollo sotto noi, un bel po' di isole e isolette (e tante belle isolette) e, soprattutto, una caterva di aerei che vi ronzano at-

torno come uno stormo di calabroni infuriati. Ho detto aerei, ma avrei fatto meglio a dire velivoli, perché nel mazzo ci possiamo mettere anche elicotteri più grandi di quello che si vedeva nel finale di Rambo 2 (parlo del film, il gioco non mi è mai piaciuto) armati con deci-

ne di missili elicottero / aereo nuovissimo che preso non sarà più tanto nuovo. Qua e là strecciano nell'aria code ed ali di provenienza inclassificabile, ma poco importa se siano di MiG 43 o di F-24, dal momento che vogliono tutti indistintamente farvi la pelle. Fortuna-

tamente i piloti da caccia sono addestrati, con ben radicata in testa l'idea di riportare quest'ultima a casa, magari attaccata al resto del corpo. Potete giocare in due contemporaneamente se trovate un amico abbastanza pazzo da unirsi a voi, ma quel che conta è che vi



trovate davanti sei missioni dure come una sua-
vecchia che vi porteranno alla lotta a coltello
finale con la nave di co-
mando (che magari è un
guscio di noce) nemica
Buona fortuna, ma per
piacere... non chiedetemi
di venire con voi!

PRESENTAZIONE 65%

La solita confezione anonima con
dischetto, istruzioni poliglotta e
filare.

GRAFICA 41% / 26%

Preistorica quella del 64,
dell'Amstrad non ne parliamo.

SONORO 60%

Roba di routine.

APPETIBILITA' 55% / 35%

Il modo a due giocatori acciappa
un po', ma solo sul 64.

LONGEVITA' 31%

Scarsa, decisamente.

GLOBALE 44% / 35%

Ennesimo clone ed ennesima
delusione (bella 'sta rima!).



B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

C 64 + Registratore
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA
AMIGA 500 1 mega
AMIGA 2000

L. 320.000
L. 750.000
L. 900.000
L. 1.750.000

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02



TEST

SPACE ROGUE

Origin, C64 Disco L. 21.000

In questo nuovo gioco della Origin avete tutta una galassia a vostra disposizione in cui viaggiare, commerciare, stringere alleanze, e guadagnare un sacco di

bitolo di una costellazione formata da otto sistemi stellari. Anche qui come in qualche noto film di fantascienza emerge la figura dell'Impero, come al solito sorto dopo secoli di lotte intestine, caterva di eroi, controeroi e villains, milio-

cato. Non e' pero' il solo ente ad influenzare il commercio poiche' esiste anche la cosiddetta Gilda dei Mercanti, una legalissima corporazione di onesti commercianti. Durante il gioco stara' proprio a voi decidere a quale partito affiancarvi, proprio come in Elite. Ma vediamo da vicino che cosa deve fare un vagabondo dello spazio per orientarsi in questo maresma di influenze positive e negative: innanzitutto deve possedere una nave da viaggio, trasporto e combattimento. In Space Rogue avete a disposizione

un modello Sunracer, astronave piccola ma con un cargo capiente, e abbastanza veloce. Poi deve avere un minimo di cognizioni sulla topografia della galassia. Per questo nella confezione viene fornita una bellissima cartina che riporta la mappa della costellazione interessata piu' otto sottomappe che si riferiscono ai sistemi stellari che essa incorpora. Dulcis in fundo, il vagabondo dello spazio deve saper viaggiare: il pannello principale della Sunracer consente una vista tridimensionale dell'ambiente esterno, con qualche ritocco computerizzato, mentre il cruscotto ha una strumentazione adatta al caso, che puo' visualizzare sullo schermo principale una mappa per tracciare le rotte. Potete indirizzare la Sunracer in quattro luoghi diversi: basi stellari, avamposti, stazioni di



soldi. Non vi ricorda niente questo? Ma certo, e vi ricorda esattamente il mito di Elite, il piu' grande simulatore di attivita' commerciali intergalattiche a tutt'oggi. Space Rogue tradisce immediatamente la sua discendenza dallo storico gioco e ha addirittura certe caratteristiche del tutto identiche, ma se e' per questo ha anche delle particolarita' tutte sue, quindi andiamo a descriverlo: innanzitutto l'ambientazione e' come si diceva spaziale, nel ristretto (si fa per dire) am-

ni di morti etc. Ma naturalmente esiste un sottomovimento che non rientra nella sfera di potere dell'impero e che ha saputo ritagliarsi un suo spazio all'interno della galassia, pur con attivita' illegali: stiamo parlando della pirateria; questo sottobosco germina, si nutre, entra ed esce da simbiosi fruttuose e non, e insomma governa un po' il mer-





estrazione, navi imperiali. A seconda della locazione a cui approderete le facilitazioni nel commercio e in altro saranno diverse: le

in una buona grafica solida, abbastanza veloce mentre quando farete il vostro ingresso in uno di essi l'inquadratura sarà a volo d'uccello. Voi vedrete il

tramite specifiche opzioni e questo vale un po' per tutte le restanti funzioni espletabili. Una di esse è il combattimento durante il quale potete scegliere armi come raggi-laser o torpedini, disponendo pure di un sistema di fuoco automati-

co. Nel modo Dati il computer vi suggerirà addirittura una strategia di combattimento. E si va avanti così, tra scontri nello spazio profondo, instaurazione di alleanze, scambi e controsbambi di materie prime, viaggi, e devo dire che il tutto è assolutamente godibile. Ci sono dialoghi da sostenere per assicurarsi certe alleanze, una navicella da manovrare con razlocino, con un sistema di guida ben congegnato, tanti posti da visitare e anche un Master of the Lamps per il balzo iperspaziale da un sistema all'altro. Ricalca le orme di Elite, e lo fa nel migliore dei modi, offrendo la possibilità di visitare quattro locazioni che offriranno condizioni diverse da affrontare, aggiungendo un elemento RPG che accresce l'atmosfera, e includendo sorprese spaziotemporali nella mappa della galassia. E cosa volete di più?



basi stellari, che appartengono all'Impero, sono i maggiori centri di scambio e compravendita dei beni, mentre le stazioni di estrazione possono fornire ingenti quantità di materie prime. Le rappresentazioni di ogni centro sono

vostro omino da sopra che cammina negli ambienti delle stazioni popolate di altre sagome umane, che possono essere pirati, commercianti, guardie. Le pubbliche relazioni possono essere avviate

PRESENTAZIONE 1991
 Stelle Plurielato, con rispetto per voi e
 ambiente, tutti a saper combattere nella
 galassia.

GRAFICA 80%
 Un'ottima rappresentazione, e
 presentazioni di "Plurielato" e "Stelle
 Plurielato".

SONORO 85%
 Non c'è granché, ma l'atmosfera
 è buona.

AVVENTURA 80%
 di gioco. Qui si può giocare in
 "Plurielato", la galassia con stile
 non perdono di qualità.

LONGEVITA' 55%
 Pochi indizi, 11 "Prati" questo
 "Plurielato".

PREZZO 80%
 Pochi indizi, 11 "Prati" questo
 "Plurielato".

AVVENTURA 80%
 di gioco. Qui si può giocare in
 "Plurielato", la galassia con stile
 non perdono di qualità.

LONGEVITA' 55%
 Pochi indizi, 11 "Prati" questo
 "Plurielato".



CONSOLE

PC ENGINE: UN GIGANTE MICROSCOPICO

Ok, ok, non ve lo aspettavate, eh? Certo, lo so che oramai davate tutti per spacciata l'ipotesi di una futura importazione, però ora e qui, e cosa più importante, lo abbiamo in esclusiva! Che ne direste però di conoscere il nostro "sogno proibito" un po' più da vicino? Sono state scritte innumerevoli cose su questo piccolo capolavoro, addirittura c'è chi dice cosa tipo "ha ottanta canali stereo!" o "la risoluzione è 1000 per 800". Ma come disse un certo tizio, "questa è scienza, non fantascienza" e

PROCESSORE:	6502 a 8-bit (lo stesso dal Nintendo).
RISOLUZIONE:	256 x 216
COLORI:	512
SPRITES SULLO SCHERMO:	64
SONORO:	8 canali
DIMENSIONI:	cm. 13 x 13 x 4 (non sto scherzando!!!)
DIMENSIONI DEI GIOCHI:	cm. 8,5 x 5,5 x 0,2 (vedi sopra)

quindi leggetevi le VERE specifiche del "micro coin-op" di casa NEC nel riquadro qui sopra. Allora, come potete vedere non c'è nulla di magico o soprannaturale, solo sana tecnologia (voce nasale) spinta al massimo dalla volontà e dall'ingegno umano

(pa papaaaaa pa papaaaaa papapapaaaaaaa...), fulgido esempio di... ok, ok, la pianto. Ad ogni modo, i dati sono quelli e così non ci sarà più nessun casino! Pertanto, vi saluto e... alla prossima Megaconsole!

SHINOBI

Amisk, PC Engine Cart. N.P.

Chi di voi non conosce Shinobi, il meraviglioso coin-op della Sega simile a Rolling Thunder, alzi la mano. Come? Nessuno? Lo sospettavo. Certo, è quasi impossibile non aver mai sentito parlare di Shinobi o non aver mai visto il coin-op o ancora non aver mai visto la versione per computer. Ad ogni modo, lo descriverò velocemente. Dei ragazzini sono stati rapiti da un malefico boss mafioso giapponese e voi siete stati incaricati dalla Associazione Mamme

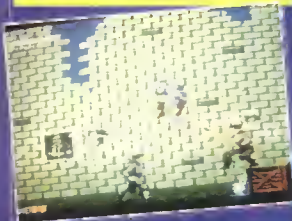
Giapponesi Coalizzate Contro I Boss Mafiosi Sempre Giapponesi Dei Videogiochi Più Giocati Nelle Sale Giochi Ovviamente Giapponesi (d'ora in poi per amor di brevità semplicemente AMGCCBMSGDVPNGSGOG) del salvataggio di codesti pargoli. Immediatamente vi ritrovate per le strade di una nota città giapponese (di cui non dico il nome per non fare pubblicità) a dover affrontare gli agguerriti membri della AMGCCBMCCLAMGCCBMSGDVPNGSGOG

(Associazione Malviventi Giapponesi Capeggiati Da Boss Mafiosi Giapponesi Che Combattono Contro La Associazione Mamme Giapponesi Coalizzate Contro I Boss Mafiosi Sempre Giapponesi Dei Videogiochi Più Giocati Nelle Sale Giochi Ovviamente Giapponesi) rappresentati da punk tiracalci, maniaci armati di pistole, fan dell'Uomo Ragno nonché ninja pazzi e così via. L'unica arma a disposizione è una scorta illimitata di shuriken che però può essere sostituita da un minibazooka fornito dagli ostaggi liberati appartenenti alla AO SLAD SCCCLAMGCCBMCCLAMGCCBMSGDVPNGSGOG (Associazione Ostaggi Supportanti L'Azione Dei Salvatori Che Combattono Contro La Associazione Malviventi Giapponesi Capeggiati Da Boss Mafiosi Giapponesi Che Combattono Contro la associazione Mamme Giapponesi Coalizzate Contro I Boss Mafiosi Sempre Giapponesi Dei Videogiochi Più Giocati Nelle Sale Giochi Ovviamente Giapponesi -- lo prometto, non lo faccio più, non inventerò più associazioni stupide), senza contare la maglie ninja utilizzabile una volta per schermo che può essere un turbine di lame, un fulmine alla Ghoul's 'n' Ghosts o una moltiplicazione improvvisa del personaggio. Alla fine di





Ho sempre amato Shinobi nella sua versione originale e l'ho nutrito con somme sostanziose (si fa per dire). Ora che il coin-op è stato praticamente trasferito su questa microscopica console, che cosa potrei desiderare di più? Certo, i quadri sono solo quattro, ma cosa importa se sono fatti così bene e sono così uguali all'originale? Oltretutto, non sarà tanto facile arrivare in fondo, c'è sempre la sua bella sfida!



ogni tre quadri il nostro eroe appartenente alla... beh, lasciamo stare, incontra uno di 'sti benedetti boss mafiosi: questi boss mafiosi sono in tutto quattro e hanno le apparenze più disparate, troviamo infatti un gigantesco tizio corazzato, un faccione sputafuoco, un samurai terribile e un ninja capar-

poteri magici TUTTI IN UNA VOLTA! Se riuscirete nella vostra missione (premiati dalla AMGCCIBMSGDVPNGSGOG ma vi sarete garantiti rancore per tutta la vita da parte dell'AMGCCDBMCCCLAMGCCIBMSGDVPNGSGOG. Chiaro, no?

PRESENTAZIONE 90%
Istruzioni chiare (Ahahahahhahi Buona questa! Ahahahahhahi...) e presentazione su schermo generalmente buona.

GRAFICA 91%
Molto, molto, molto, molto simile al coin-op e veloce.

SONORO 90%
Cosa si può volere di più?
APPETIBILITA' 89%
Il gioco non è certo molto originale ma acchiappa in fretta...

LONGEVITA' 92%
Non è molto lungo ma ha un fascino tutto suo che ve lo farà giocare anche dopo averlo finito.

GLOBALE 90%
Una buona resa del coin-op che non mancherà di soddisfarvi.

fiessi.

L'unico problema che ci si presenta davanti agli occhi è quello della traduzione delle varie opzioni, in quanto solo per dare il nome ai vostri giocatori, lo schermo vi si riempirà di quei caratteri strani che MA sa pronunciare tanto bene, sullo stile: Ghyo Thgda Ecou Ontoo Iopda (Trad. Ma quanto mi piace 'sta console).

Di conseguenza sarà necessario un minimo di buon senso per dare un'interpretazione esatta di quello che si sta facendo scegliendo questa o quella

opzione.

In ogni caso è una bellissima simulazione sportiva, che rende tanto e anche più dalla sua versione a "moneta", in cui si possono effettuare innumerevoli colpe e azioni.

La possibilità di variare il punteggio iniziale ed il numero dei Set da vincere lo rende estremamente lungo e divertente, giocare in due poi è un vero passo.

Vi assicuro che questo Volleyball è davvero SUPER, niente di meglio per passare ore ed ore schiacciando palloni a destra e a sinistra,

SUPER VOLLEY BALL

PC, Engine cart. L. N.P.

Lo sport che sta dando moltissime soddisfazioni in campo internazionale alla nostra nazione è diventato un gioco per la mini console della NEC.

Vediamo se sono riusciti a migliorare l'obbrolio di Volleyball Simulator. Se date uno sguardo alle foto qui intorno, e se avete

passato molto del vostro tempo libero in sala giochi, avrete sicuramente riconosciuto il gioco di cui vi sto parlando.

La grande diversità che questo gioco ha rispetto alla versione da bar, è la possibilità di creare la propria squadra, con caratteristiche diverse per ogni giocatore, abilità in schiacciata, in ricezione, elevazione e ri-





o facendo battute (non come quelle di MA nDJ) sempre più potenti, bellissime quella con il fulmine.

CONSOLE

Un acquisto, portafoglio permettendo, altamente consigliato.

PRESENTAZIONE 84%

Dopo ore passate sul dizionario Giapponese, sono riuscito a capire: "Complimenti per avere scelto il nostro gioco". Nel complesso però molto buona.

GRAFICA 94%

Come quella del bar!!!.

SONORO 89%

Simpatica musicchetta iniziale che svanisce quando inizia l'azione.

Niente male anche gli effetti durante la partita.

APPETIBILITA' 90%

Ehi! non avrete già rotto il salvadanaio spero!

LONGEVITA' 97%

Ma quando diavolo riuscirete a staccarvene mi chiedo.

GLOBALE 95%

Bello, bello, bello. Devo ancora ripetervele?



SEGA Megadrive

Finalmente sono disponibili in Italia le favolose console da gioco PC Engine e SEGA Megadrive 16 bit con tutto il Software

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

COMPUTER'S LAND

Via Trieste, 6

Cassano Magnago
Varese.

Tel: 0331-204074

LYNX

MICROMANIA

Via XXV Aprile, 80

Besozzo Varese

Tel: 0332-970189

Novità Hardware and Software a prezzi interessanti
Espansione interne per Amiga 500 da 2 Mega Bytes

Tutto quello che aspettavi al prezzo che non ti aspettavi

Speciale **ITALIA '90**[®]

Lconte alla rovescia è cominciato già da tempo, è ormai siamo sempre più vicini a ciò che viene definito l'evento sportivo del 1990.

Avrete sicuramente capito che stiamo parlando dei Campionati Mondiali di Calcio che si svolgeranno sulla nostra penisola il prossimo Giugno.

Questo sport ha milioni di appassionati in tutto il Mondo e giustamente anche il mercato del so-

ftware ludico ha sentito l'importanza di un simile evento.

Saranno molti i giochi che usciranno in questo periodo che avranno come soggetto i prossimi Mondiali.

Nel caso di Franco Baresi World Cup, tra l'altro, è la prima volta che un campione, o in ogni caso un personaggio pubblico, lega il suo nome ad un gioco per computer, seguendo la moda altamente sviluppata in America e in Inghilterra.

Non vogliamo di certo

indagare su quanto l'operazione abbia fruttato al grande Franz, ma questo è sicuramente un sintomo di novità, e rende bene il tipo di scossa che il mercato Italiano sta subendo da qualche anno a questa parte.

Casi di software che nascono continuamente, contratti con personaggi che non hanno nulla a che fare con i computer, indicano indubbiamente un grado di salute del mercato Italiano non indifferente, sapremo, noi Italiani stare al passo

con i continui sviluppi del Software? Ai posteri la dolce sentenza.

Comunque così come in molti altri ambienti del commercio, è chiaro che il legarsi a grossi avvenimenti aumenta la possibilità di influenzare il pubblico ed i possibili clienti, la produzione di giochi per computer non sfugge a questa regola, ma vediamo chi ha davvero il diritto di fregiarsi del titolo di gioco campione del Mondo 1990.

Franco Baresi World Cup Kick Off

REFLEX, C64 Disco/Cass. L. N.P.

Ne abbiamo parlato nell'introduzione, è un avvenimento non da poco, ed è il primo avvenuto in Italia, ma al di là degli etichetti puramente merceologici come sarà il gioco? Dobbiamo innanzitutto

dire che è in tutto e per tutto simile al primo Kick Off per il C64, per cui se vi ricordate la recensione non è certo qualcosa di spettacolare, soprattutto perché non è stato cambiato assolutamente nel mec-

canismo del gioco, perciò non aspettatevi grandissime cose da questo World Cup Kick Off.

C'è da dire che la novità

vera è quella, il titolo lo faceva più che supporre, dell'inserimento dell'opzione Campionato del Mondo.

Questa nuova opzione è



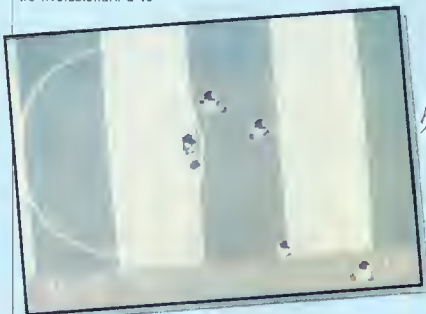
strutturata molto bene e promette ore di divertimento, posto che vi divertiate giocandoci, soprattutto perché oltre alla possibilità di scegliere con quale squadra affrontare il mondiale, vi sarà possibile decidere a quale dei sei gironi farla partecipare, e inoltre rivoluzionarti a vo-

dre, due passano il turno, insieme ad alcune tra le migliori terze classificate, e poi via ad eliminazione diretta sino alle finali.

Nel complesso un buon gioco, soprattutto nell'opzione Campionato del Mondo, peccato che la struttura della partita sia

nito, così non è stato, e allora attendiamo Kick off 2 per vedere cosa la mente di Dino Dini è riuscita a creare (sembra che ci lavori giorno e notte), per il resto simulare i mondiali in ogni modo possibile e non, rimane pur sempre un

ottima alternativa rispetto all'attesa appendendo il Joystick al chiodo, se vi era piaciuto Kick Off originale, questa è un'ottima simulazione, se non vi era piaciuto...



Certamente è prematuro parlare di Kick Off 2, ma la prospettiva di giocare i Mondiali in anteprima può sicuramente essere allettante, ma perché non hanno cambiato niente rispetto alla versione precedente? Ve la ricordate la recensione sul n°37? Non era certo il massimo della vita.

Non ci sentiamo in umore di aggiungere altro, anche se ripeto il modo Campionato del Mondo può essere effettivamente un buon incentivo per un eventuale acquisto. Vedete un po' voi...

stro piacimento. Quindi se volete che l'Italia abbia vita facile, almeno nel primo girone, è sufficiente accoppiarla con squadre di basso o mediocre livello, e se odiate qualche nazione in particolare, mettetela con Brasile, Argentina, e Germania Ovest. E' possibile assegnare alle squadre il giocatore umano (si stiamo parlando di voi), oppure farle gestire dal computer, il campionato si svolgerà come è ormai diventato nel regolamento internazionale, cioè: sei gironi da quattro squa-

rimasta invariata e non sia nulla di eccezionale nella sua versione ad otto bit, effettivamente si sperava in qualche modifica sostanziale che avrebbe sicuramente giovato al prodotto fi-

PRESENTAZIONE 74%

45%: questo è il voto per gli Interisti. Niente male e in più la foto di Baresi con tanto di dedica.

GRAFICA 49%

Non è cambiato nulla rispetto alla precedente versione. Il che è tutto dire. SONORO 30%

Zzzzzz...

APPETIBILITA' 85%

Per tifosi e non, è di sicuro interesse.

LONGEVITA' 75%

Se siete davvero appassionati ci passerete un bel po' di tempo, malgrado la cattiva giocabilità.

GLOBALE 65%

Buona l'idea, è da apprezzare lo sforzo, ma perché non hanno migliorato il gioco in se stesso?



TEST

World Cup Soccer ITALIA '90

Virgin Games, C64 Disco/Cass

Bene, bene, bene qualcosa di diverso, era anche ora che qualcuno ci pensasse.

Dopo tutta una serie di giochi di calcio più o meno fatti sulla stessa falsa riga, qualcosa è stato cambiato, se in bene o in male lo scopriremo tra poco, comunque idee innovative sono sempre bene accette in un campo come il nostro.

L'ennesimo gioco legato ai Campionati di calcio presenta qualche innovazione rispetto a tutti gli altri visio-

nati finora.

Il campo di gioco è sempre visto dall'alto tipo Kick Off, ma i giocatori sono disegnati in maniera ben diversa, visti per il lungo e hanno espressioni quanto meno divertenti.

La reale diversità tra questo e altri giochi del genere è che quando si arriva in zona tiro la prospettiva cambia completamente e ci si trova faccia a faccia con il portiere, o con l'attaccante se si tratta della nostra porta ad essere minacciata, e di conseguenza starà proprio a voi riuscire a battere il portiere o non farvi battere.



Certamente di sentire parlare di calcio ne abbiamo fin sopra le orecchie, ma se ospitiamo i prossimi campionati del Mondo, non ci resta che accettare li ruoli di bravi ospiti e goderci lo spettacolo che ottriranno. Come se non bastassero le lamentele che già serpeggiano tra i fidanzati, del tipo: "Voglio vedere la Carrà" "No oggi c'è l'Italia-", anche i computer di casa subiranno la loro brava dose di Calcio. Perlomeno con questo World Cup Italia '90, avrete un valido diversivo tra calcio parlato e televisivo. Giudizio: Consigliabile.



In questo gioco a differenza degli altri presentati in queste pagine la sezione che riguarda i vari gironi del Mondiale non è presente, per contro ci si presenterà una dopo l'altra, le squadre da affrontare che, seguendo la logica del videogioco, diventeranno di volta in volta sempre più forti man mano che si passeranno i vari turni.

Durante la partita bisognerà riuscire a vincere con la squadra che si ha di fronte, e questo era presumibile, ma come nel vero calcio si dovrà stare attenti agli eventuali falli che capiteranno, sia fatti da voi che subito, perché la possibilità di espulsioni o infortuni è costantemente presente.

Passando il turno di troveremo di fronte la squadra successiva e così via sino all'agognata Finale, che se sarete degni riuscirete a raggiungere con marcia trionfale.

Il gioco in sé non è niente male, è diverso come struttura generale rispetto agli altri, è questa è la sua caratteristica principale, e può essere davvero piuttosto divertente giocarci, certo non è niente di eccezionale, ma d'altronde giochi di calcio li abbiamo visti un po' in tutte le sale e non è facile fare qualcosa di nuovo. Ripeto per gli amanti del pallone è decisamente un buon acquisto, per gli altri avrei altri consigli.

PRESENTAZIONE 82%

Buona, niente di eccezionale ma nemmeno qualcosa di cui lamentarsi in futuro.

GRAFICA 82%

E chi l'ha detto che anche il C64 non ha una grafica scenografica?

SONORO 63%

Fiiiiii... Fiiiiii... fine della partita.

APPETIBILITA' 70%

"Ma sì, è uno fra i tanti..."

LONGEVITA' 79%

... certo però che è divertente! "

GLOBALE 81%

Bellini niente da invidiare ad altri giochi sullo stesso argomento, ma niente di meraviglioso, o che lascerà il segno.

P.S. può piacere.



Genias, C64 Disco/Cass. L. 18/25.000



V I dice niente l'8 Giugno? Come? Se è il mio compleanno? Se è il giorno in cui uscirà il numero nuovo di ZZAP!? Se è il giorno che viene prima del nove e dopo del sette? Se è un Venerdì? Ma basta con tutti questi se, mi vien da chiedervi dove vivete e se leggete i giornali, l'8 Giugno prenderà inizio l'evento sportivo dell'anno e per

quanto riguarda l'Italia il più importante degli ultimi decenni: il Campionato del Mondo di Calcio (le maluscole sono obbligatoria data l'indiscussa sacralità dell'avvenimento, FORZA ITALIA!). Per un mese circa la nostra amata penisola (FORZA ITALIA!) sarà al centro dell'attenzione generale perché ospiterà tutte le partite fra le ventiquattro partecipanti che prenderanno parte alla fase finale della competizione

ne (FORZA ITALIA!). E chiaro che un tale avvenimento dal simile sicuro richiamo non poteva che essere accolto come una manna dal cielo da parte

sito di pubblicità vorrei sostituirmi per un'istante all'ancestrale MBF, che mi auguro non se la prenda per il mio gesto proditorio, rispondendo a tutti i lettori che si lamentano per l'eccessiva pubblicità che tro-



Tacconi, con tanto di brillantina, subentrato a furor di popolo al posto di Zenga para anche l'imparabile, De Agostini, che la brillantina non la usa, fluidifica molto efficacemente sulla fascia, Marocchi, detto anche nasone, domina il centrocampo e Totò, De Curtis, è incontenibile in attacco; insieme a loro anche gli altri azzurri non lasciano assolutamente a desiderare e l'Italia vincerà il mondiale, FORZA ITALIA!

delle software houses (FORZA ITALIA!) sempre alla ricerca del titolone "da aggancio immediato" (che poi è nella maggior parte dei casi stretto sinonimo di "specchietto per le allodole", ndMax). Per la sopracitata ragione prepariamoci a recensire una vera e propria abboffata di programmi calcistici che hanno fatto, fanno e faranno la loro comparsa di questi tempi (FORZA ITALIA!); e basta comunque dare un'occhiatina alle varie pubblicità che troverete su questa stessa rivista per tarvenne un'idea (al propo-

va spazio sulla nostra rivista: non c'è problema (FORZA ITALIA!), la si può benissimo togliere, ma poi la comprerete lo stesso se costasse ventimila lire...). Basta comunque con questo discorso preliminare perché è ormai giunto il momento di occuparsi più da vicino di questa simulazione che prende per l'appunto spunto dall'ormai imminente manifestazione (FORZA ITALIA!). Dopo una breve introduzione eccoci all'immancabile menù iniziale che prevede di modificare alcuni parametri come la durata degli in-





Prima di iniziare a giocare ho letto accuratamente un foglietto allegato alla confezione che narrava alcune fasi dell'intero lavoro che ha portato alla realizzazione del programma; ho incrociato le dita sperando di trovare finalmente una simulazione giocabile, e devo dire che non sono rimasto assolutamente deluso, ma per certi aspetti però, una punta di rammarico devo farla notare. Concordo sul fatto che non sia assolutamente facile simulare efficacemente una partita di calcio, quindi non posso che accusare World Cup '90 di parecchie pecche; ma a prescindere dalla mania di fare gli sprites minuscoli (ma non vi ricordate che bello che era il primo calcio in assoluto prodotto dalla Commodore stessa?) è comunque disdicevole che i tuoi compagni vaghino errabondi per il campo rendendo difficili azioni che non siano strettamente personali, inoltre il portiere avversario, evidentemente dotato di ventose, para indistintamente qualunque tiro dalla breve distanza ed è impossibile da dribblare, per questo le uniche speranze di fare gol saranno affidate ai diagonali dalla media e lunga distanza, e poi ci sono anche i rinvii degli avversari, che, molte volte finiranno per riconsegnarvi la palla a peggiorare le cose, un cenno anche alle punizioni e ai rigori in prima persona che però sopravvivono molto di rado. Cos'altro posso dirvi? La possibilità di poter giocare anche in otto e una carta che potrebbe rivelarsi veramente vincente, forse ci si poteva aspettare di più, ma cerchiamo di non pretendere troppo, almeno per il momento, dai programmatori nostrani FORZA ITALIA!

contri, eventuali partite amichevoli d'allenamento, monitor a colori o in bianco e nero e soprattutto il numero dei giocatori umani partecipanti (FORZA ITALIA!), numero compreso fra zero (in questo caso farà tutto il computer) e otto; ognuno dei concorrenti dovrà scegliersi la squadra, i colori della sua maglia e anche quelli della casacca di riserva in caso di tonalità troppo simili. Fatto questo una schermata vi mostrerà tutte le ventiquattro squadre divise nei sei gironi, è comunque inutile che vi soffermiatemi ora a leggere le classifiche perché non essendo ancora stata giocata alcuna partita sono tutte ferme a zero punti (e tutte ugualmente speranzose di non rimanerci troppo a lungo, FORZA ITALIA!), sotto quindi con la partita inaugurale fra Argentina (campione in carica) e Camerun. Per questo primo scorcio, come per tutti gli altri successivi, bisogna distinguere se almeno una delle due squadre che scendono in campo (FORZA ITALIA!) è controllata da un giocatore umano oppure no; nel secondo caso la partita sarà giocata automaticamente dal

computer e ve ne verrà segnalato solo il risultato, altrimenti toccherà a voi controllare i vostri giocatori sul campo alla ricerca di un risultato positivo (FORZA ITALIA!) contro il computer o eventualmente anche contro un altro partecipante. Terminato l'incontro il risultato andrà a modificare la classifica del girone, alla fine della prima fase dovrete fare in modo di essere tra i primi due posti o al limite una delle migliori quattro terze qualificate per non venire eliminati e poter quindi passare alla seconda fase. D'ora in poi le partite che vi porteranno fino alle semifinali, quindi alla finale e poi all'ambito titolo (FORZA ITALIA!) saranno tutte ad eliminazione diretta, non vi verranno quindi concesse distrazioni alcune e quindi anche il minimo errore potrebbe risultarvi alla fine fatale. E questo è quanto avevo da dirvi, concludo dicendovi che la realizzazione (sperando che sia di buon auspicio) è stata realizzata interamente da italiani e, per chi ancora non l'avesse capito, FORZA ITALIA!

PRESENTAZIONE 81%

Confezionato discretamente, ben presentato su schermo e opzioni valide nella loro essenzialità.

GRAFICA 75%

In grazia parla solo caratteri alfanumerici, mentre per quanto riguarda le partite aoi il scostamento assolutamente da ciò che si vedrebbe in uno stadio: un campo di calcio.

Un'incontastabile velocità rende il tutto più piacevole.

SONORO 68%

Mi ricordo solo della simpatica musicchetta introduttiva, per il resto non è che si "sante" molto (non credo sia un buon segno)

APPETIBILITÀ 85%

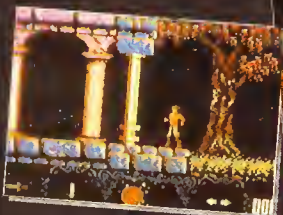
FORZA ITALIA!...

LONGEVITÀ 66%

...FORZA ITALIA!

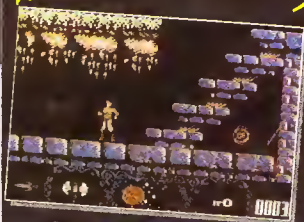
GALEALE 81%

La locandina parlava di colpi di testa, rovesciati, sostituzioni, scrolling fluido e veloce, 200 fotogrammi d'animazione per ciascuna giocatore, per un gioco che dovrebbe permettervi tutto: visto come stanno le cose possiamo dire che aaaa volta tanto la pubblicità non ha mentito, fatte eccezioni per le sostituzioni che sono disponibili solo per i 16-bit, ed è sicuramente un passo avanti rispetto a cose uscite ultimamente. Quindi complimenti alla Genias sperando in un possibile capofavore nella variazione Amiga. A voi invece consiglio di caricare gli ultimi biglietti disponibili per assistere agli incontri di Italia '90, se non dovete trovarne non preoccupatevi, World Cup '90 sarà un ottimo surrogato.



Moonshadow

Idea, C64
Disco/Cass.
L. 18/21.000



Devo dire sinceramente che Moonshadow è molto più bello di quanto avessi potuto vedere durante l'intervista. Le musiche sono tutte molto atmosferiche, soprattutto quella iniziale che dà un

sapore di mistero alla vicenda. Per il resto, è tutto molto curato: i fondali sono ineccepibili mentre le animazioni di alcuni sprites sono veramente fantasiose. Infine, il gioco vero e proprio: Moonshadow richiama alla mente alcuni grandi classici del passato e, in confidenza, non ha quasi nulla da invidiarli. Non c'è che dire, ben fatto!

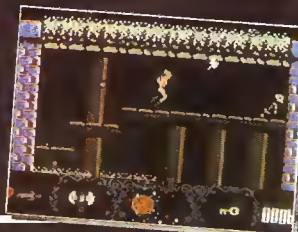
Avrete anche notato che il titolo non è quello che si era pronosticato lo scorso mese, ma questo è semplicemente dovuto al fatto che il tutto era ancora in via di studio. Vediamo, ora che il gioco è concluso, cosa, la SC è riuscita a fare.

Il gioco è un tipico arcade di esplorazione, con molta azione e molti enigmi, e con molte locazioni da "visitare" e numerosi nemici da sconfiggere per poter avanzare nella vostra ricerca.

Inizialmente potrà sembrare un'utopia riuscire a proseguire e fare qualche progresso, ma con un po'

di metodo e di misura, come direbbe mia nonna, ci si renderà conto che se non ci si lascerà prendere dallo spasimo della distruzione, sullo stile, ammazza-ammazza, non sarà poi così difficile superare le prime avversie.

I nemici che incontrerete nel percorso vanno dai miti, ma micidiali pipistrelli, a orrendi tentacoli camivori che quando meno ve lo aspettate sorgono dal suolo e vi avvinghiano nella loro stretta mortale, ci sono poi fastidiosissimi esseri che vi corrono in contro non appena entrate nella loro zona di competenza. Comunque oltre ai vari ne-



Un serpente demoniaco si cela nelle profondità della terra, e con i suoi arcani poteri ha intenzione di soggiogare il mondo intero; e voi armati del vostro inossidabile senso di giustizia dovrete fermarlo...

Semplice no? Per chi ha letto gli articoli di preview riguardanti questo gioco avrà già capito di che si tratta, e che la casa di software che lo produce è italiana così come lo è il programmatore.



mici dovrete affrontare anche numerosi enigmi, dei tipo: bene ora che ho trovato questo oggetto, cosa me ne faccio? (Si prega di evitare volgari suggerimenti!), il che vi obbligherà ad usare almeno un po'



Sostengo in pieno il parere di Giorgio ma faccio una piccola obiezione: la difficoltà. A causa di questa ci si mettono un paio di minuti per entrare nel ritmo del gioco che, come la qualità,

si mantiene su un tono piuttosto elevato. Belio l'indicatore di energia, anche se Nemesis The Warlock in questo caso è da Oscar (ricordate la mano che stringe il cuore pieno a spremere il sangue e farlo esplodere? Divi noi!). Molto bello invece l'indicatore dello scorrere del tempo rappresentato da una luna chiara che viene oscurata da una luna nera invisibile (il che mi ricorda qualcosa, hmm...). Provatelo senza timore.

della vostra materia grigia per andare avanti.

Non sarà in ogni modo facile raggiungere il Serpente e distruggerlo, ed avrete bisogno di tutti gli oggetti che troverete nel corso del vostro cammino per concludere con successo la missione di salvatore del mondo, di qualunque

mondo si tratti.

Come si diceva il gioco oltre che di esplorazione, è anche un arcade, ben strutturato e ragionato. Più di una volta la vostra abilità di smanettone sarà messa a dura prova dagli avversari non proprio indulgenti ma con la solita perseveranza riuscirete a vincerli a capo. Tanto più che, una volta uccisi, i vari rappresentanti della fauna indigena non si ripresenteranno al vostro cospetto. Se poi contate che potrete

difendervi con svariati tipi di armi (ovvero il coltello con cui si inizia, un'ascia da lancio e un globo di energia) una più potente dell'altra vi renderete conto che la missione a prima vista improba è proprio quello che fa per voi. Riuscirete a portarla a termine senza correre via piangendo e gridando "Buu, mamma, quel cattivo di un tentacolo mi ha stritolato le budella, uaaaa...". Spero per voi di sì.



PRESENTAZIONE 86%

Impeccabile sotto ogni punto di vista.

GRAFICA 90%

Sprites spesso bizzarri, ben animati o in tono con i fon dalli.

SONORO 88%

Un paio di colonne sonore di tutto rispetto che infondono la giusta atmosfera tetra adatta al gioco.

APPETIBILITÀ 87%

Lo prima partita scorrono via come il vanto...

LONGEVITÀ 89%

Lo altro ve le godrete in santa pace.

GLOBALE 89%

Un'ottima realizzazione che ha un poco da invidiare a recenti prodotti di oltremarina.

WAR OF THE LANCE

SSI, C64 Disco L. 59.000

• **Dall'arcade-adventure al wargame.**

I compagni della lancia sono ancora sui nostri schermi. Li avevamo lasciati a cercare

i dischi di Mishakal nel tempio di Xax Tsaroth (in Heroes of the lance), e poi a liberare degli ostaggi prigionieri nella fortezza dello Sla-Mori (Dragons of flame) (sbagliato: due meno. Lo Sla-Mori è il passaggio segreto e la fortezza era Pax Tharkas. Studiate!!! NdMA). Ma ora il problema territoriale ha assunto situazioni sempre più preoccupanti: gli accerrimi nemici di sempre, i draconiani sono diventati sempre più forti grazie allo zampino malefico della solita Takhisis, la Regina delle Tenebre, e vogliono, guarda caso, fare strage dei "buoni". Costoro, cioè le forze di Whitestone, possono soltanto cercare di stringere delle solide alleanze coi paesi neutrali vicini e di cercare qualche arma magica vincente, perché in una lotta aperta avrebbero sicuramente la peggio. I "cattivi", ovvero gli sgherri dell'Highlord lo sanno bene, ma non non possono ancora permettersi di assediare le quattro fortezze di Whitestone (sapeate, il vantaggio di giocare in casa).

Le opzioni permettono di scegliere il modo a uno o due giocatori (e nel caso di uno si dovrà per forza gio-

care con Whitestone), più il grado relativo di forza dei due eserciti. Altra interessante possibilità è la scelta

per evidenti ragioni di tempo (e vorrei ben vedere). Ed ora entriamo nel vivo del gioco. Dovete combattere per trenta turni alla ricerca di almeno un vantaggio po-

Sommo Chierico (per il cattivo, cioè l'Highlord).

Comunque è chiaro che voi sarete proprio i buoni, quindi vi conviene difendere i cinque punti cruciali del vostro territorio, in particolare Solanthus, Caergoth e la Torre, perché sono abbastanza vicine alle terre degli avversari. Gunthar (le terre di Lord —, igno-rante! NdMA) e Ergoth del Nord, invece, sono abbastanza fuori mano, anche grazie alla loro posizione insulare, per cui finché non vedete flotte vagare per il pelago non dovete preoccuparvi.

Il gioco è diviso in diverse fasi: ricerca, rinforzo, ostacolo, diplomazia, movimento e combattimento; queste sono distribuite in

modo da toccare ora all'uno ora all'altro.

La fase di ricerca è l'unica (!) dove sono nominati i tanto famosi compagni della lancia insieme a degli altri avventurieri occasionali. Da notare che i vari Flint, Caramon, Goldmoon, Sturm, ecc. hanno una votazione molto alta, mentre le cosiddette facce nuove difficilmente superano il sei scolastico. Il vostro scopo è quello di aiutare il gruppo a cercare degli oggetti magici utili alla causa. Quello che lascia un po' perplessi è il ruolo passivo che avete in questa fase: o dovete curare i feriti o liberarli da qualche incomoda prigionia, ma per il resto fanno tutto loro.

La fase di rinforzi parla più o meno da sola: i volontari arrivano da qualsiasi luogo (leva forzata?) e voi dovete solo contarli sperando che il numero sia abbastanza alto



Non è così tremendo se lo compariamo con certi altri spaventosi mattoni targati SSI, ma quello che mi dà un terribile fastidio è che con questo programma hanno contaminato la serie AD&D, notoriamente di soli giochi di ruolo. Così facendo si sono dati la zappa sui piedi, perché chi aborrisce i giochi bellici SSI (e non potrei dargli torto) starà bene attento al suo prossimo acquisto nella serie AD&D. Il programma vero e proprio è stato snettito e velocizzato e finalmente si può usare anche il joy, ma resta comunque raccapricciante sotto l'aspetto grafico grazie all'uso di 16 tonalità di nero anziché i soliti colori del 64 (come abbiamo fatto, poi, è un mistero). Le figure hanno un aspetto grezzo e "rasposo" e lo scroll vanta una abbagliante bruttezza; fortunatamente è migliorata la giocabilità che passa da quasi nulla a mediocre. Non potrà accontentare i più esigenti, ma forse a qualcuno piacerà.

fra scenario e campagna, cioè tra partita interamente appena iniziata e partita inoltrata. Certo che lo stesso manuale consiglia di evitare il modo "scenario" se non si gioca col computer

sizionale o materiale (quanti termini scacchistici!). Le condizioni di vittoria, comunque, sono: occupazione di Neraka (per Whitestone) e occupazione delle quattro capitali e della Torre del



War of the Lance, ovvero come buttare via la fortunata saga Dragonlance, nata e cresciuta sull'arcade-adventure (Heroes of the lance e Dragons of flame). In un

mediocre wargame che salvo qualche particolare potrebbe non aver niente a che fare. La SSI avrà pensato: facciamo il solito simulatore bellico, con il solito compilatore, agglungiamoci qualche elemento di AD&D, mettiamoci i caratteri di Pool of Radiance e spacciamolo per il terzo episodio di Dragonlance. Liberissima, ma se spera di raccogliere il favore del pubblico, al sbagli. E le motivazioni sono sempre le stesse: lentezza generale, caricamenti apparentemente inutili, scrolling sulla mappa pietoso, non dico ingiocabilità perché almeno ci hanno messo una routine per joystick. Che vi devo dire? Se proprio vi piacciono i wargame e non vi spaventa la sindrome di attesa, tateci un pensierino, ma io proprio non riesco a farmelo piacere. Dico soltanto che è leggermente meglio dei soliti simulatori bellici che la SSI ci propina (ma il migliore è sempre Storm across Europe, e di non poche lunghezze).

per i vostri fini.

La fase di ostacolo è in un certo senso connessa alla vecchia storia della ricerca delle armi magiche. In pratica voi avete un gruppo fisso di personaggi per cercare e un'altro variabile a vostro piacimento per andare a rompere le uova nel paniere al gruppo di ricerca avversario (credevate che non cercasse niente?). Ma anche qui si naviga nell'oscuro: come si fa a sapere dove posizionare i gruppi prescelti se i ricercatori avversari agiscono di nascosto? E una nuova versione del gioco d'azzardo? Si vede bene che proprio le due lasi che fanno di questo gioco un'appartenente alla saga AD&D sono le più deboli e tolte le quali rimane il solito wargame SSI.

Durante il periodo diplomatico dovete cercare preziosi alleati, possibilmente forti e in posizioni favorevoli. L'impresa non è delle più facili, anche perché molti paesi non sanno da che parte stare e preferiscono dare tempo al tempo. Quello che è sicuro è che voi avete un numero molto limitato di diplomatici di diversa capacità e

dovete distribuirli saggiamente nelle zone a voi più favorevoli.

Durante le operazioni di movimento potete scegliere tra due scale di mappe per una visione della battaglia ideale. I gruppi sono rappresentati da icone dalla forma differente in relazione al tipo di combattente. Ogni manipolo ha a disposizione un certo numero di punti di movimento di ovvia utilizzazione. Durante le operazioni di avvicinamento al nemico conviene tenere conto della forza avversaria stimata (basta chiederla al computer) a scanso di brutte sorprese. Se alla fine degli spostamenti ci sono delle unità vicine si entra ovviamente nella fase più cruenta: in combattimento.

Durante il combattimento avete la ristretta scelta tra una tattica difensiva o aggressiva e la possibilità di vedere graficamente la lotta (fortemente sconsigliata dal sottoscritto: troppo noiosa). Alla fine vi aspetta la visione paradisiaca di un bel rapporto vittime e via col prossimo turno.



PRESENTAZIONE 71%

Impeccabile sotto ogni punto di vista.

GRAFICA / SONORO 31%

Definizione generale media. Scroll alla "non ho voglia di fartene uno decente quindi cuccati questo qua e stai zitto!"

APPETIBILITA' 40%

A causa sua la serie Dragonlance non ha più il minimo fascino. I "Compagni della Lancia" sono stati letteralmente gettati alle ortiche.

LONGEVITA' 58%

Alla lunga ci si rende conto che qualcosa vale.

GLOBALE 55%

Per i soliti guerrafondai che apprezzano i vecchi wargame della SSI. Quanti saranno? Mah!

IL PRIMO GIOCO DI UNA NUOVA GENERAZIONE...

E-motion



"Un gioco stabilizzato che non può perdere!"
Paul Hunt



"Il trionfo è il trionfo di un genio semplicemente incredibile!"
Gary Peck

Prenditela
con comodo!
E-MOTION

vuole divertire,
non innervosire,
vuole arricchire la
tua mente, non
farla esplodere!
E-MOTION (E sta per
Einstein) ti guida in un mondo
libero dalle stress e dalla
tensione del 1990, in
una Nuova Era.
E-MOTION è per
tutti quelli che
vogliono vincere,
ma anche scoprire
in anticipo
il 21° secolo!

- 50 livelli inclusi
3 tipi di livelli bonus.
- Grafiche in re-
tracing uniche (16 bit).
- Sonoro campionato a
4 voci (solo per i 16 bit).
- Compatibile con scheda
musicale Ad lib.
- Opzione di gioco
simultaneo a due.
- Realistica riproduzione
elastica del moto.
- 32 colori (Amiga).
- Bonus nascosti.

C64 cassetta
Lit. 18.000
C64 disco
Lit. 18.000

Amiga
Lit. 25.000
PC & Compatibili
Lit. 29.000

IL GIOCO CHE RAPPRESENTA PER I COMPUTERS CIO' CHE EINSTEIN
HA RAPPRESENTATO PER LE PARTICELLE FISICHE!

U.S. GOLD

LEADER

MANIAC MANSION

Lucasfilm, C64. Disco L.N.P.

Sono tornati i vecchi tempi, eh? Questo gioco mi riporta indietro di un paio di anni quando ancora usavo solo e semplicemente il C64, non facevo il redattore e passavo i pomeriggi davanti alla televisione tentando di finire quel dannato capolavoro che è Bubble Bobble. Un bel pomeriggio il fratello di Max (Luca per i conoscenti) mi dice "sai, 'sto gioco, Maniac Mansion, è proprio una potenza...". E io di rimando: "mah, le avventure, sai...". Due giorni dopo mi ritrovo a imprecare contro quella cavolo di "inner door" che non si vuole aprire. Ebbene sì, per tutti quelli che si fossero persi questo capolavoro passato leggermente inosservato nel lontano '87 esce come riproposta una delle avventure più convolgenti, ben strutturate e divertenti mai apparse su un qualsiasi computer.

La trama è abbastanza bizzarra e anticipa la moda di adesso di ispirarsi a vecchi film tanta/horror come hanno fatto i vari It Came From The Desert e l'imminente Escape From The Planet of The Robot Monsters (che tra l'altro riprende la moda dei titoloni come Amazon Women On The Moon —

che non c'entra niente ma si se...) e tratta di uno scanziano diventato pazzo a causa della caduta di un meteorite viola vicino alla sua casa che lo ha imprigionato mentalmente e lo ha reso schiavo.

Questo dottore ha repito una certa Sandy per compiere un esperimento terribile: risucchiare il cervello e poi... beh, non si sa. A questo punto voi entrate nei panni di Dave, il ragazzo di Sandy, che si è autoincaricato del salvataggio della ragazza e dovete "reclutare" altri due ragazzi con diverse capacità e attitudini di modo che vi aiutino nella vostra missione. Questi ragazzi "extra" sono Bernard, Razor, Michael, Jeff e altri due tizi che non mi ricordano e hanno svariate capacità che spaziando dal saper riparare praticamente di tutto al suonare gli strumenti.

Durante la ricerca ben presto ci si imbatte in problemi astrusi riguardanti macchine "leggermente" modificate, strani tentacoli animati, chiavi e controchiavi senza contare storie di mummie, casseforti e piante carnivore.

"Gioco Caldo"



Maniac Mansion, in poche parole, è un classico. La combinazione di interfaccia utente comodissima e avventura affascinante vi terrà occupati a lungo. Come se non bastasse i modi di risolvere i problemi, al contrario per esempio del sedicibilista Future Wars, sono molteplici e diversi fra loro. La grafica non è eccezionale ma è curata e poi, quando mai le avventure hanno una grafica bella (per C64, intendo). Bello, bello, bello.

64



PRESENTAZIONE 90%
Confezione curata e ottima interfaccia utente.
GRAFICA 79%

Niente di eccezionale, svolge il suo compito degnamente.
SONORO 69%

Beh...
APPETIBILITA' 90%

Si inizia con problemi facili...
LONGEVITA' 96%

Ma la vera sfida si presenta ben presto!
GLOBALE 90%

Una vera e propria pietra miliare nella storia delle avventure che vi appassionerà in maniera incredibile.

DINO DINI LO SA

Interfaccie per:

C64 cass./disco L.18000

Amiga L.25000



In ogni confezione
una foto di Franco Baresi
con dedica a tutti
gli appassionati di calcio

Dino Dini lo sa. L'elemento più importante per un gioco di calcio è la massima giocabilità. In Franco Baresi ha messo tutto il meglio dell'esperienza maturata con Kick Off per offrire, agli appassionati di calcio come lui, un gioco che sappia ripercu-
re la magica atmosfera dei Mondiali, e che ti faccia sentire per 90 minuti "protagonista" del campo di gioco. - Ampia visione del campo, movimento totale, possibilità di selezionare la tattiche di gioco per ogni squadra, 9 modi di calciare, possibilità di allenarsi, possibilità di spariare, tempi supplementari. Tutto in italiano, per 3/2 giocatori.

REFLEX

DIVERTITI CON I MONDIALI GIOCA CON FRANCO BARESI

DISTRIBUITO in Italia da

LEADER
L. 00100 - 00100

- Via Mazzini, 15

20120 Cassinetta (VA)

Pipe Mania!!

PRENDE IN UN MODO IMPRESCO!

C & VG Hit 94%

Un classico rompicapo arcade così intrigante che difficilmente riuscirete a smettere di giocarlo.

The Games Machine Star Player Award 83%

Un rompicapo di grande semplicità ed intrigo. Pipe Mania è semplice nel concetto, sluzzicante nel gioco, ed attraente da vedere.

Zzap Sizzler

Absolutamente garantito nei larvi impazzire dal divertimento.

DISPONIBILE PER

modem Amiga

• C e compatibili

• T

• re 64 cassetta

• ore 64 disco

• C

• 400 Yoshi

Zap Mar. 1990

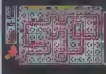
"Compra questo gioco... usalo un po' e a dormire più"

Pipe Mania è un gioco di grande abilità, semplice nel concetto e d'abitoicamente lentatore.

Dovete agire istintivamente, e pensare strategicamente!

Una mossa sbagliata, una breve esitazione o una tubazione male posizionata, e affogherai in un mare di melma!

Distribuito al centro-nord da:
**BROKERS e LOGICA FURNITURE
FIRENZE**



**BUDGET**

WINTER GAMES

KIXX, C64/Sp./Ams. Cassetta L. 7.500

Beh, qui scusatemi, ma mentre scorre l'epica cerimonia d'apertura sulla neve proprio non riesco a trattenere una lacrima; Winter Games per me non è solo un programma, è qualche cosa di più, di molto più. Bisogna tornare indietro di cinque anni in un periodo in cui la Epyx dominava il mercato con capolavori assoluti (Mission Impossible, Pit Stop Il tanto per celebrare un paio fra i

Summer Games, di Winter Games di World Games e del sopracitato California Games. Premesso che sono tutti quanti da novantanove per cento, sono molto contento di poter parlare di Winter Games perché è forse quello a cui sono più affezionato; qualche d'uno potrà obiettare che non ci si può affezionare ad un programma, io invece non posso che smentirlo perché rappresenta una tappa indimenticabile della mia giovinezza, di un periodo in cui



interessi (senza già le urla affermative) e quindi taglio per descrivervi il gioco. Si comincia con l'Hot Dog in cui dovrete impressionare positivamente una giuria con delle evoluzioni aeree mozzafiato spiccando un salto da una gobba, passiamo poi al Biathlon che è la prova più lunga e snerbante ed è composta di una sequenza con gli sci ai piedi in cui dovrete racchiudere e dimostrare tutte le vostre qualità di fondista e poi della fase di tiro realizzata superbamente. Passiamo quindi al pattinaggio di velocità in pista in cui, utilizzando l'andamento cadenzato già utilizzato dal canottaggio di Summer Games II, dovrete percorrere nel più breve tempo possibile la pista ghiacciata, sempre sul ghiaccio anche la quarta prova in cui controllerete una bella pattinatrice alle prese con la prima delle due prove di pattinaggio ar-

tistico. E poi sotto con il salto dal trampolino che è indubbiamente una delle prove più divertenti di tutte, senza eguali l'accartocciamento sulla neve se dicchete clamorosamente lo stacco, quindi ancora sui pattini per chiudere in bellezza con la gara più bella ed esaltante che è quella della corsa con il bob. Ma detto così il programma può esprimere tutto il suo infinito potenziale, non c'è modo per descrivere con le parole gli inni nazionali, le premiazioni, le classifiche, i record del mondo e soprattutto quell'incredibile atmosfera che si viene a creare quando si gioca in tanti. Un gemma che splenderà per sempre e che se ancora mancasse a qualche d'uno (stenterai a crederci, ma non si sa mai) non posso che consigliargliela con tutto il cuore.

GLOBALE 98%

meno dimenticabili) e soprattutto con le sue simulazioni ispirate da varie discipline sportive che sono secondo il mio umile e ovviamente opinabile parere i migliori programmi mai realizzati sugli otto-bit (parlo fino alla realizzazione di California Games perché poi la casa americana ha inspiegabilmente imboccato un vicolo cieco da cui non sembra ancora oggi essere riuscita ad uscire). Sto parlando naturalmente dei due

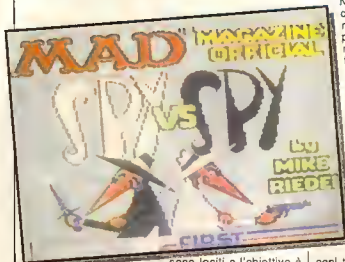
le cose da fare (o che mi era concesso fare) erano così poche che potevo tranquillamente permettermi di organizzare ogni pomeriggio degli incredibili tornei incrociati con gli amici che si protravvano sempre fino all'ora di cena con prestazioni che non vi dico nemmeno perché non ci credereste. Avrei tantissimi aneddoti da raccontarvi in proposito riguardo a Matteo, Cesare, Luca, Marco e tutti gli altri, ma non credo che vi



SPY VS SPY



Hitec Software, C64. Cass. L. 7.500



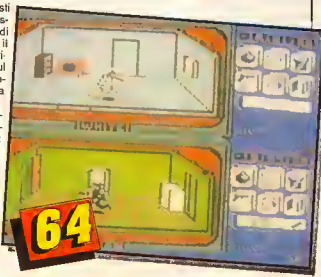
Senza dubbio conoscete tutti la rivista americana MAD. No? Beh, in ogni caso sapete che si tratta di un periodico umoristico che contiene alcune fra le più divertenti strisce e fumetti finora realizzati. Protagonisti di una serie di avventure, pubblicata sulla sopracitata rivista, erano due spie rivali, che se ne facevano letteralmente di tutti i colori. Peculiarità di queste spie era il loro modo di vestire: una era sempre abbigliata con capi, cappello compreso, di colore bianco e l'altra ovviamente, cappello compreso, con capi neri. Come dicevo poco fa, le due spie mettevano in pratica una serie di scherzi, il cui scopo precipuo era quello di danneggiare la spia avversaria, soprattutto provocando grande dolore fisico: insomma, per farla breve, ogni colpo o arma

sono leciti e l'obiettivo è quello di massacrare la spia nemica. Una striscia così di successo (almeno per quanto riguarda gli States) non poteva non avere un omonimo gioco su computer: così parecchi anni fa qualcuno decise di mettersi a programmare un gioco che avesse come protagonisti le due spie e, come spesso accade da un po' di tempo a questa parte, il prodotto finale è stato rispolverato e lanciato sul mercato dei budgets, questa volta per mano della Hi-Tec. Dunque, il gioco trasporta tutto il feeling del fumetto sul vostro monitor: nei panni di una delle due spie bisogna recuperare all'interno di un edificio quattro oggetti e raggiungere l'uscita per poter così scappare a bordo di un bimotore e vivere per sempre felici e contenti (già, e Spy VS Spy 2 e 3 cosa li

hanno fatti a fare?). Naturalmente il tutto è complicato dalla spia nemica che, dovendo perseguire il medesimo obiettivo, farà di tutto per mettervi i bastoni tra le ruote. Come dicevo il gioco è identico al fumetto: infatti anche qui avete numerose trappole in cui far cadere il vostro avversario. Si va dalla comunissima bomba al classico secchio d'acqua sopra la porta, alla pistola con il grilletto legato da una corda pronta a scattare... Ovviamente ogni trappola può essere neutralizzata, ma solo tramite il giusto dispositivo. Così per rendere inoffensiva la bomba sarà necessario un secchio d'acqua, e per quest'ultimo sarà obbligatorio portare un ombrello. Lo schermo è diviso in due parti, ognuna delle quali

rappresenta la stanza ove si trova uno dei due protagonisti: quando le due spie entrano nel medesimo locale, si ha l'inizio di un pestaggio con tanto di pesanti mazze. Il risultato di questi scontri e delle trappole si traduce in una notevole perdita di secondi e, al termine del tempo limite, al fatidico Game Over. Spy VS Spy è stupendo, non tanto esteticamente (da quel punto di vista siamo ben al di sotto della media), ma sul piano "gioco": è veramente troppo divertente piazzare le trappole e vedere il proprio nemico caderci. Non parliamo dell'opzione due giocatori che è il massimo della giocabilità... Anche da soli però è possibile scegliere il livello di difficoltà, così che Spy VS Spy vi terrà occupato per molto tempo!

GLOBALE 92%



**BUDGET**

PLATOON

The Hit Squad, C64. Cass. L. N.P.

C'era un tempo in cui si polemizzava al riguardo del tie-in, della loro dannosità, soprattutto al riguardo di una mancanza di libertà dei game designer che, vincolati al seguire almeno in parte la trama del film, venivano fuori con delle emerite schifezze. E' molto doloroso per me riportare alla mente uno dei periodi più bui in questo senso con aborti del tipo Knight Rider (Supercar) o Street Hawk (Il falco della strada). Poi venne Platoon, una svolta nei giochi del genere, sicuramente il miglior tie-in fino ad allora

Nella prima parte, sostanzialmente un'avventura dinamica dovete guidare il plotone attraverso una foresta pullulante di Viet Cong alla ricerca della cassa di esplosivi necessaria a coprirvi la fuga attraverso il ponte. Una volta fatto saltare potrete avviarsi senza pericolo di agguati nel villaggio, da cui si accede al sistema di tunnel sotterranei del Viet dove comincia la seconda parte. I tunnel sono naturalmente pieni di nemici pronti a farvi la pelle, occorreranno buoni riflessi e anche un po' di fortuna per trovare gli og-

prime luci dell'alba la lotta per la sopravvivenza del gruppo non è finito, la foresta sta per diventare un inferno al Napalm per mano delle vostri stessi alleati. In

gere gli stessi risultati di Platoon.

E' difficile dire da cosa venga fuori un gioco di successo. Non bastano grafica, sonoro e velocità d'azione, in cui comunque Platoon non difetta per niente. Quello che occorre è un sottile equilibrio tra tutti i suoi elementi, strategia ed azioni, progresso e longevità velocità nell'azione e possibilità di ragionare, che spesso sfugge alla volontà degli stessi programma-

**64****STATUS 001****HIT**

poco tempo dovete raggiungere, superando la solita quantità di Viet e trappole solo per scoprire il tradimento del Sergente Barnes, deciso a non fare uscire nessuno vivo da quella foresta. Una massiccia dose di granate nel suo bunker dovrebbe essere poi sufficiente a farlo desistere ed a raggiungere finalmente l'agognata salvezza.

Ancora oggi la Ocean segue questa linea per la produzione della serie dei suoi tie-in di successo, da Robocop a Batman fino a The Untouchables, la filosofia dei giochi a sezioni non ha ancora tradito la casa produttrice, anche senza raggiun-

tori ma che in Platoon è stato sicuramente raggiunto. I quattro livelli si combinano con le memorie del film a creare un coinvolgimento nel gioco ed un'atmosfera che, nella stessa serie, solo in Batman è stata raggiunta (la versione Amiga naturalmente).

Anche se i due anni di vita cominciano a pesargli un po' sulle spalle, grafica e sonoro non destano più la meraviglia di un paio d'anni fa, e se il lento multiloading da cassetta obbliga a noiose attese la pubblicazione di questo budget è un'occasione da non perdere per acquistare un gioco milico.

GLOBALE 88%

realizzato. Pur mantenendo uno strettissimo legame con la trama del premialissimo film di Oliver Stone tramite una suddivisione del gioco in quattro sezioni, l'azione non ne risulta per niente limitata e tutte le fasi si combinano perfettamente tra loro.

getti di cui avrete bisogno evitando le trappole tesevi. Anche uscendo da quelle fogne quello che vi attende non è piacevole: rianchiati in un bunker di notte dovete massacrare un discreto numero di nemici alla fioccolata e discontinua luce dei bengala per salvare la pelle. Anche con l'arrivo delle

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

INCREDIBILE SUCCESSO !

Il 1° video-gioco ITALIANO
distribuito in EUROPA !

Ed. Graf. Co.



WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:

Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

FANTASTICO !

La versione Amiga
permette il gioco
simultaneo di 4 giocatori
(4 joystick) con la speciale
interfaccia brevettata
da GENIAS

Disponibile per:

Commodore 64

Amiga

Atari ST

Ms-Dos compatibili

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO:

307TEL

Via A. Solinas, 51/B - 00178 ROMA

Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

GENIAS



NEWEL home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

MK VI PROFESSIONAL ACTION REPLAY

CON LEI FARETE "13"

- 1) MK VI la migliore scheda per effettuare copie di sicurezza;
- 2) Il velocizzatore più sicuro e compatibile le tpe o disk;
- 3) Microprocessore studiato per sostituirsi a quello del computer, invisibile e impercettibile al sistema stesso;
- 4) Recrea le prohe poke per donare vite infinite a tutti i programmi gioco;
- 5) Possibilità di avere giochi in versione trainer senza nozioni di linguaggio macchina;
- 6) Sprotegge da nastro a disco ed all'inverso qualsiasi programma anche in multiloading;
- 7) Trasferisce da 5, 25" a 3, 5";
- 8) Velocizza 5/10 volte il nastro;
- 9) Rende parallelo il disk drive (202 blocchi in 6 secondi);
- 10) Editor di schermi per cambiare scene nei programmi;
- 11) Interfaccia parallela centronics standard grafica (con apposito cavo opzionale);
- 12) Salva e stampa schermate e sprite di qualsiasi gioco, con possibilità di alterazione personalizzata;
- 13) Nuova comandi basic, monitor di linguaggio macchina, immagine su nastro in successione e tanto di più*

ECCO PERCHÉ FARETE "13"

Per Commodore 64 e 128, compatibile con tutti i registrazioni e tutti i drives in modo 64. Per fare "13" vi occorrono solo L. 30.000 (IVA compresa)

TELEVIDEO 64

Novità assoluta!

Ora puoi ricevere il televideo Rai direttamente dal tuo Commodore 64/128 con possibilità di stampa, è sufficiente possedere un qualsiasi tv con presa scart o monitor. Manuali in italiano.

L. 149.000

Accessori hardware e software di tutti i tipi

SUPEROFFERTA!!!

Modem adattatore telematico 6499 Commodore Tutto in Italiano L. 49.000

SPEEDOS PLUS "NEWEL"

Il miglior tipo di velocizzatore parallelo per 64/128 (modo 64) inimitabile ed affidabile al 100%, compatibile con tutti il software commerciale disponibile in tutte le versioni: 64 e 1541, 64 e 1541/LI, 64 e OC118, 64 e 1541C, 64 nuovo modello e drive, CI28 e 1541.

Tutti i tipi modello super da L. 59.000

REALTIME

(provided) 64

Digitalizzatore 16 tonalità di grigi in tempo reale (fonografico) per ottenere immagini senza fermo immagine di qualità eccellente

L. 149.000

FLOPPY - DISK

Compatible 64 OC-118 NEW L. 239.000

Reset 64	L. 10.000
Joystick	da L. 10.000
Turbo - disk	L. 30.000
Int. Seriale RS - 232 (64)	L. 49.000

OFFERTA SPECIALE COMMODORE ITALIA Amiga 500

con espans. 1MB a L. 89.000
o espans. con 2 drive L. 89.000

Microprocessore Motorola MC68000 - Clock 7.16 MHz - Kickstart ROM - Memoria RAM 512 Kb - 3 Chip custom per DMA, Video, Audio, I/O - 1 Floppy Disk Drive da 3.5", 880 Kbytes - Porta parallela CENTRONICS - Uscite Video RGB Analogico, RGB Digitale, sincronismo, video composito monocromatico - Mouse - Tastiera 90 tasti - Sistema operativo single - user multitasking AmigaDOS

MICKIE - II

Se non vuoi spendere una cifra enorme e ti accenti di fare tutto ciò che fa Mike, con turbo, spine killer, poke, monitor tool kit, più un eccezionale spruzzatore cassetta disco e viceversa in un unico file, completo di manuale in italiano a sole offerta

L. 60.000

MOTHER BOARD 64

Per collegare al tuo 64/128 da 1 a 3 cassette, anche contemporaneamente, senza dover spegnere la tastiera con reset

L. 55.000

PROCESSORE VOCALE

L'unico digitalizzatore sonoro e musicale; campionatore di suoni e parole, con possibilità di dare comandi voce al computer, completo di microfono software in italiano e manuali in italiano (Made in Newel)

L. 119.000

ANTEPRIMA I

Nuovi videogiochi del futuro?
Atari LYNX & Sega - Megadrive
TELEFONARE!

INTERFACCIA MIDI 64 - AMIGA

Potrai finalmente collegare tastiera Midi al tuo Amiga 64 (per tutti i musicisti ed hobbisti della musica).

L. 79.000

Penna ottica 64 L. 20.000
Int. stampante parallela L. 99.000

TUTTO IL SOFTWARE NOVITÀ
ORIGINALE IN ANTEPRIMA!!!

COMPUMAIL® - GRUPPO NEWEL

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE

VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)



**BUDGET**

OVERLANDER

Encore, C64. Cass. L. 7.500

Irrespirabile (Carlo, lo so che ti aiuta a concentrarti, ma se ti levi le scarpe almeno ricordati di aprire la finestra!) che ha ormai cotto a puntino gran parte della popolazione mondiale, così che (secondo la legge di Darwin) solo i più forti sono riusciti a sopravvivere, o per meglio dire solo quelli che sono nati e cresciuti nel centro di Milano e quindi con i polmoni già ampiamente narcoallergocattamizzati (questa parola non vuol dire proprio niente e me la

adesso posso fare una piccola pausa per il succo...), mentre invece è solo per poter organizzare un giro di scommesse clandestine basato su quanto riuscirete a sopravvivere in territorio ostile (che grandissimi figli di...). Il problema infatti è che per arrivare alla meta dovrete attraversare con la vostra fuoriserie miglia e miglia di strada attraverso il territorio dominato da un altro gruppo di sopravvissuti che invece scommettono su quanto tempo impiegheranno a farvi la pelle (in ambedue i casi comunque la prospettiva non è certo delle più rosee). Per questa motivazione mi sembra perfino superfluo suggerirvi di armare adeguatamente la vostra vettura per avere almeno una piccola speranza di arrivare sani e salvi al traguardo, il tutto però rispettando le rigide costrizioni imposte dalle vostre risorse finanziarie.

64

Lo sapevate che ZZAP! è anche in Televisone? Guardate che non sto mica scherzando, tutti i giorni alle 14.30 su Odeon potrete trovare l'ex caporedattore Stefano che coadiuvato dall'omnipotente M.A. presenta le ultime novità per Amiga. Vi chiederete comunque perché ve ne parlo, prima di tutto perché è una cosa che mi sembra valga la pena sottolineare e poi perché mi consente di prendere lo spunto per parlarvi brevemente di Overlander. In una delle prime puntate infatti fu proposto il sopracitato titolo che ha di recente fatto la sua comparsa anche sul fratellone di casa Commodore mentre sul 64 è ormai datato di un paio d'anni, giusto in tempo quindi per venire lanciato nuovamente sul mercato come budget. Giusto per tracciare sinteticamente la situazione vi informo che nell'anno duemila e rotti l'a-

l'atmosfera terrestre è diventata talmente irrespirabile che perfino i calzini di Carlo sembrano al confronto aria di montagna. Tutto questo a causa del buco d'ozono provocato dai micidiali clorofluorocarburi (dunque... mi pagano per ogni carattere che scrivo... un altro paio di paroloni così e vado e prendermi un succo di frutta) prodotti dagli scarichi industriali delle fabbriche di chi per non trovarsi con un buco nel portafoglio finirà col farcela prendere a tutti quanti in un altro buco... oltre a questo ci sono anche le bombolette spray dei vari deodoranti & C. che contribuiscono a peggiorare ulteriormente le cose, al proposito vorrei riportare il parere già precedentemente espresso da M.A. in trasmissione: "meglio puzzolente che schiattare sotto il sole cocente" (Hel, lo non l'ho mai detto questo!!! NdMA). Ma torniamo all'aria

sua inventata di sana pianta, ma a questo punto dovevo proprio bermi quel succo di pera, ndMax). Adesso che vi ho delineato la situazione ci informo sull'incarico affidatovi dai vostri superiori e che consiste nel trasportare dei carichi diversificati (tipo documenti o altre cose che non mi ricordo più) alla loro destinazione, il tutto dicendovi che si tratta di una missione importantissima e delicatissima (O.K.

Overlander uscì sulla scia Road Blasters, lo affiancò, riuscì a superarlo, ma finì la benzina non molto distante da dove si era fermata la celebre conversione, ed esso però che è diventato un diesel potrebbe ritornare in pista per fare ancora un po' di strada, ma non andrà comunque troppo lontano.

GLOBALE 75%

CHAMPIONSHIP JET-BIKE SIMULATOR

Codemasters C64. Cass. L.7.500

Ma veeeeeeee!!! Un altro gioco dalla software house degli ultra-arci-mega-astro-miliardari fratelli

Darling! E naturalmente non poteva non essere una simulazione, il genere di giochi da me preferito, va!!! Nel caso vi fosse balzata in testa la singolare idea che io non sia molto normale, vi smentisco immediatamente: sono semplicemente pagato (scherzo naturalmente)... Dunque questa volta si tratta di una simulazione di jetbike: come sarebbe a dire "Cos'è una jet-bike?". Ma è ovvio, trattasi di veicolo che scheggiano su una superficie d'acqua e che assomigliano in maniera mostruosa a delle motoslitte, solo che invece di andare sulla neve sfrecciano solo su accadueo (no, non scervellatevi, era solo un modo per non ripetere acqua).

Orbene, cos'ha di diverso

CJBS (provatelo a scriverlo intero un paio di volte e poi fatemi un fischio) dai soliti giochi Coda Masters? Risposta: assolutamente niente, niente, anzi pochissimo, beh, qualcosa c'è. Cerchiamo di capirne il perché e parliamo dalle istruzioni... Ahahahah! Scusate, ditemi se questa frase per voi ha senso "Lato 1 contiene i percorsi lagho

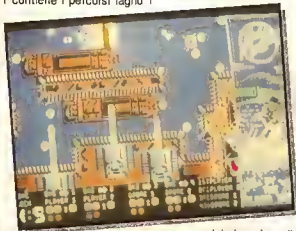


quest è la versione più facile ..." (Trascritto "paro paro" con tanto di errori grammaticali). Ma chi le ha scritte le istruzioni, Cattivik? Fortunatamente non servono a nulla, poiché, come in Bmx, Grand Prix, GP 2, ecc. ecc. Simulator lo scopo

Ecco, la stessa cosa avviene per Jet Bike Sim, se si esclude il fatto che adesso bisogna passare in mezzo a due boe invece che su una strada, ma fortunatamente qualche tocco di classe contribuisce a differenziare, anche se di poco, JBS dagli altri prodotti Code Masters: il primo è che le jetbikes non sono dotate di freni, così bisogna cercare di controllare le frenate curvando, sbandando e con pericolosissime derapate. Inoltre in JBS sono presenti ben 16 tracciati, divisi in due categorie: i tracciati per esperti e quelli per principianti. Questi ultimi sono divisi ancora per classi: i laghi, i porti e la costa, ognuna con sue caratteristiche.

Basta, tutto qua; d'altronde cosa vi aspettavate?

In fondo però Jet Bike non è un brutto giochino, anzi... Esteticamente non è il massimo, anzi tende proprio al minimo: bisogna tenere conto però che questo gioco era già uscito parecchio tempo fa per il mitico Specy e che gli Oliver Twins, autori di questo gioco, sono degli accaniti sinclairisti, quindi grafica e sonoro... Ehm... Per quanto riguarda la giocabilità bisogna ammettere che, soprattutto nel modo due giocatori, JBS prende abbastanza; se siete dei fanatici di questo genere, come il sottoscritto, non lasciatevelo sfuggire.



del gioco è quello di guidare i sopracitati veicoli attraverso un tracciato visto dall'alto (senza scrolling alcuno) e di compiere un determinato numero di giri entro il tempo limite. Particolare attenzione va prestata ai veicoli avversari che sono dei carognoni pazzeschi e fanno perdere preziosi secondi in seguito ad un botto-scontro a m p o n a m e n t o.

GLOBALE 69%

The Basket Manager®

PREZZI CONSIGLIATI

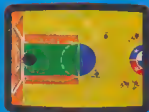
C 64 (CASS.): £ 20.000

C 64 (DK): £ 25.000

AMIGA: £ 39.000

ATARI ST: £ 39.000

PC IBM & CO.: £ 39.000



HOPPIN' MAD

KIXX Cass. L.7.500

Se ci avete fatto caso, nella storia dei videogiochi, uno dei personaggi più ricorrenti, dopo omini ed astronavi di varie forme e dimensioni, è la sfera rimbalzante, protagonista dal preistorico PacMan a Wizball, da I-I-Ball a Marble Madness di grandissimi successi.

Non è in questo il caso di Hopping Mad, mediocre giochino che non fu certamente pietra miliare della storia dei videogiochi neanche al tempo della sua prima release, un paio d'anni fa, forse per la sua ciclopica complessità e varietà, per la sua abissale profondità o per la rutilante grafica che lo accompagnava.

Vi trovate alla guida di un piccolo serpente costituito da quattro palle rimbalzanti che si dovranno scorrazzare all'interno di (cito la confezione) 14 coloratissimi fondali, spaziando da deserti a foreste fino ai vuoti abissali dello spazio (a questo livello non ci sono mai arrivato ma se qualche anima pia e violentosa ci arrivasse mi spieghi come fa una palla a rimbalzare nello spazio). Lo scrolling è orizzontale e la visuale laterale e le solite bestioline variopinte cercheranno di ostacolarvi nella raccolta dei dieci palloncini necessari a passare al livello successivo, e di bonus vari. La notizia sconvolgente è che non disponete di un lanciamissili o di un cannone partecellare, non potete neanche spuntare addosso ai nemici, tutto quello che potete fare è regolarsi velocità ed altezza del salto per evitare bestiacce volanti, schiacciare quelle striscianti e catturare i bo-

nus sfuggenti. Tutto qua ?! Sarà l'esclamazione unanime. Ebbene sì. Sarebbe a questo fatale una sonora stroncatura. Ebbene no. Hopping Mad è un po' il prototipo del budget: uno schema di gioco molto semplice, ma immediatamente giocabile, un'azione "spara poco e salta molto" come una volta lo mettono tra quella schiera di giochi semplici, brutti ma che riescono comunque a catturarvi per delle ore. E fatale che presto o tardi la mancanza di varietà con livelli che si differenziano di un pelo tra di loro ed un'azione eccessivamente ripetitiva conducano alla noia ma, al contrario di un Dragon's Lair (anche questo pubblicato recentemente dalla Encore come budget), non vi dispiacerà ogni tanto riprenderlo in mano per una veloce partita anche tra diversi mesi.



AMSTRAD

Le grafiche qui è decisamente meglio sfruttate (non fate caso alle schermate sulle confezioni che sono inverte), i colori mischiati in maniera oscura sullo schermo a con sprites dall'aria terribilmente monocromatica. Anche il controllo delle sfere non ha la stesse prontezze e mi è capitato di andare a sbattere contro qualche nemico in menire assolutamente incolpevole. Se ci eggiungiamo il tipico sonoro da cicolino otteniamo una versione inferiore un po' e tutti i livelli, sampra abbastanza simpatica ma che, pur con lo stesso schema di gioco, non è riuscita a catturarmi come la controparte per C64.

GLOBALE 52%

C64

Personalmente mi ha fatto piacere tre un gioco di ruolo ed un simulatore, o semplicemente dopo una giornata stressante rilassarmi un po' con un giochino il cui impiego si forma e livello neurovegetativo. Corcare di coordinare il movimento delle quattro sfere, saltare al momento ed all'altezza giuste per evitare i nemici ma nel contempo catturare i dieci palloncini necessari al passaggio di livello è più accattivante di quanto possa sembrare. La versione C64 è poi sicuramente la versione più riuscita, ha tutto quello che dovrebbe avere: uno scrolling fluido, un controllo veloce delle vostre sfere e una simpatica grafica che in alcuni livelli ricorda vagamente quella di Wonderboy. Se quello che cercate è un gioco semplice ed accattivante Hopping Mad può essere un'alternativa, sempre tenendo presente, però le sue limitazioni soprattutto per la scarse varietà.

GLOBALE 69%

CENTRI

ACQUISTO SOFTWARE

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETTA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

Commodore
ATARI
SOFT
center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA
Vendita per
corrispondenza

A VERCELLI
Via Scallise, 5 - Telefono 0161/54793

commodore
C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori

SOFT CENTER
Videogames Software
originali
LEADER - CTO

Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

SHOWROOM SOF
HI-FI - COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

COMPUTER SHOP SERVICE
Via Capocelatro, 37 - Milano
Tel. e Fax 4048345

PERSONAL COMPUTER
oppure IBM®
compatibile

VIDEOGAMES oppure SOFTWARE
LEADER BORLAND

SCEGLI TU! MA SE VUOI I PREZZI
MIGLIORI VENITE A TROVARCI

FUMAGALLI
Via Cairoli, 48 - Lecco
Tel. 0341-363341

*Perché affannarsi
per trovare il
programma
preferito?*



*Lago ha l'assortimento
che hai sempre sognato!*

Lago - Via Napoleone 16 - 22100 Como
Telefono (031) 36.51.74
Aperto dal Lunedì al Venerdì

**GRAMMA OFFICE
SYSTEM**
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134813-6198294

COMPUTER e GIOCHI
**ATARI - COMMODORE
ATARI ST - MSX
COMPATIBILI IBM - SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE - AMIGA**

**SOFT
center**

VENITE
A
TROVARCI

A COMO

**MANTOVANI
TRONICS**
Via C. Pieno 11
Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per

C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,
ATARI e IBM COMPATIBILI.



Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

THE FLINSTONES

Bug Byte, C64. Cass. L. N.P.

Fred e Barney sono sempre i soliti: vogliono andare a divertirsi al bowling incuranti di tutto e di tutti ma Wilma ha ben altri progetti per il simpatico panzone. Anzitutto sua madre ha preso il dino-aereo per venirla a trovare e lei non vuole fare brutte figure

parte del brillo dopo averle sonoramente prese dalla moglie e dalla suocera cozzate. In tutta questa faccenda chi gioisce è il solo Barney che, bene o male, non ha mansioni casalinghe forzate da adempiere. Fred, invece, deve riuscire a imbiancare la parete in un tempo limite molto

come pennello e dovete inseguirlo per la casa. Inoltre, altra complicazione, bisogna continuamente andare a intingerlo nella vernice, cosa particolarmente fastidiosa quando si sale e si scende dalla scala. Alla partita di bowling si arriva così solo dopo aver tirato a lucido ben bene la casa (ma si può anche andarci direttamente in modo pratico, eh, eh). Le regole del gioco le conosciamo tutti: si tirano due bocce a testa cercando di abbattere il maggior numero di birilli; vince, ovviamente, chi ne butta più di più in dieci turni. Anche i controlli sono abbastanza classici: regolazione della forza, della dire-

zione e della posizione di tiro. Quello che classico non è l'ambientazione preistorica (del resto scontata) dell'intero gioco: legno qua, pietra là e via dicendo.

Terza e ultima fase ispirata ai platform game: Pebbles è scappata e dovete ritrovarla prima che si metta nei guai. Inutile dire che nei guai ci è già, in cima alla costruzione più alta del villaggio e totalmente ignara del pericolo che corre. Chi la salva? Ma Fred e Barney, ovviamente! Per giudicare un gioco simile bisogna considerare le tre fasi separatamente. La prima è carina, abbastanza originale e discretamente interessante sul piano grafico-sonoro, ma un po' troppo difficile. Già con la seconda, invece, cominciamo ad arricciare il naso nel vedere la grafica blocchettosa del bowling e la struttura di gioco non proprio a livelli professionali. La terza sezione vorrebbe essere un gioco di piattaforma ma per me è veramente mal riuscita da ogni punto di vista. Alla fin fine quello che sembrava essere un gioco piacevole e abbastanza "nuovo", senz'altro più del suo predecessore Yabba dabba doo, è degenerato in uno squallore difficilmente sopportabile. Un'altra licenza non sfruttata al meglio.

GLOBALE 52%



64

ospitandola in una casa tutta sporca lurida. Le pareti, tanto per dire, sono piene dei graffiati più o meno infantili che Pebbles puntualmente disegna in mancanza di altre superfici su cui esprimere il proprio estro creativo. In sostanza, quel poltrone di Fred deve lasciare da parte i suoi propositi ludici e dipingere velocemente le mura casalinghe se non vuole ritrovarsi a giocare a bowling nella

ristretto, tenendo conto che la bambina continua a saltare fuori dalla gabbietta e a vanificare in parte il suo sudato lavoro scribacchiando qua e là. Voi, infatti, non potete contemporaneamente tenere a bada la piccola e pitturare, ma solo una cosa per volta (eh, a quei tempi non si conosceva ancora il multitasking). Se agguantate a forza Pebbles per rispedirla nel recinto perdetevi quello strano animale che usate



SONO TORNATI!

W I C O®

BRAND PRODUCTS



THE BOSS

Prestazioni fantastiche ad un prezzo fantastico. Ampia manopola antiscivolo sormontata del pulsante fuoco, per una azione super-veloce. L.35000



ERGOSTICK

Morbido, anatomico, sensibilissimo, per controllare perfettamente qualsiasi gioco. L.45000



RED BALL BAT HANDLE

RED BALL
Prestazioni stile sele giochi. Per una risposta fulminante con qualsiasi gioco arcade. L.49000

BAT HANDLE
Impugnatura confortevole, due pulsanti gioco selezionabili. L.49000



SUPER THREE-WAY

Personalizzabile per tutti i tipi di gioco, grazie alle tre impugnature intercambiabili. Il sistema esclusivo "Gate Lock" ti permette di selezionare 4 o 8 direzioni di comando. L.59500



Suncom
TECHNOLOGIES

Distribuiti da I FADER Distribuzione s.r.l. via Mazzini 15 - 21020 - Cesano (VA)



TOP SECRET

Il più spassoso gioco del secondo travagliatissimo mese non è altri che ZZAP!. Con la sua grafica bella di smisuramento, i trucchi, i bonus e la compagnia bella. Sommersi, come siamo dal vostro talepato, carissimo, abbiamo dovuto operare una riga, e la prima riga non è altro che quella di vedere le vostre lettere. Non la fine all'invio, ma la fine all'invio. Anche stavolta, che lo spazio è sempre un po' tiranno. Anche stavolta, una grande abbondanza di cose per l'immortale. Cominciando da qui, e in meno possiamo soltanto dare una tirata d'occhio ai problemi di altre macchine che non si specificano nella per cui se avete mai visto le lettere in spazio, non esitate, indirizzate e sempre lo stesso.

ZZAP! TOP SECRET
CASSETTA POSTALE ARS3
20101 MILANO

Arriverete al mese successivo a quanto, per il momento, è previsto.

I GGias, alias WB e GS

DEFCON 5

(Casmi / C64)

Contrariamente a quanto consiglia il manuale, conviene attendere il DefCon 1, perché con una sola base Nxt e un satellite si possono distruggere intero settore molto in fretta. Questo permette di evitare una serie di puntamenti nel DefCon 2 correndo il rischio che i missili si spostassero invalidando la mira.

Schiavonea (CS)

Mario Cerrigone

ndWB: La prossima volta ricordati di specificare la macchina su cui hai provato i trucchi. Sul 64 vanno bene, ma sarebbe meglio saperlo fin dall'inizio per poterlo pubblicare. Inoltre i codici di Frank Bruna non sono fissi, bensì calcolati sulla base del nome che si sceglie (e non hai specificato il tuo).

FORGOTTEN WORLDS

(The Game / C64)

Il gioco è molto bello, ma è un po' difficile da giocare. La grafica è molto buona, ma la musica è un po' noia. Il gioco è molto bello, ma è un po' difficile da giocare. La grafica è molto buona, ma la musica è un po' noia. Il gioco è molto bello, ma è un po' difficile da giocare. La grafica è molto buona, ma la musica è un po' noia.

F.1 MANAGER

(Simulmonda / C64 nastro)

Quando avete fatto pieno in un GP rivolgetevi per qualche giro e potrete riprovare la stessa gara, anziché passare direttamente alla premiazione.

Tony Belcuore - MI

**TIPS**

NAVY MOVES

(Imagine, Spectrum)

Se il primo livello vi ha messo in crisi potete sempre mandarlo a quel paese grazie al codice per il primo e al secondo livello:

6 3 7 2 3

Finalmentel

Luca Pastorino - GE

NAVY MOVES

(Dinamic / C64 nastro)

Caricate dal lato B usando il codice 2277 per accedere al commercibile.

Roberto, Davide e Andrea - Arona (NO)

MICROPROSE SOCCER

(IBM)

Il gioco di calcio per microprocessori è stato creato da un gruppo di esperti di calcio e di microprocessori. Il gioco è molto realistico e divertente.

Il gioco è molto realistico e divertente.

Il gioco è molto realistico e divertente.

Il gioco è molto realistico e divertente.

Il gioco è molto realistico e divertente.

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64

&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"jystick"



*wow
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE*

Vendita per
corrispondenza



MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!
VI ASPETTIAMO !!!

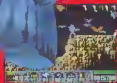
ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

LA TUA LOTTA ... DISUMANA, IL TUO POTERE DISTRUTTIVO...
 INFALLIBILE, IL TUO FALLIMENTO ... GENOCIDIO!

X-ONE

TURRICAN

© 1997 Rainbow Arts Ltd. Tutti i diritti sono riservati.



Rainbow Arts



BEAM

(Magic bytes, C64)

Per cambiare livello premete contemporaneamente B, M, Spazio e F1.

Tony Belcuore - MI

OPERATION WOLF

(Ocean / C64)

E' l'ora di un po' di poke per questo conversazionale senza la mitraglietta:

POKE 34952,165 per bombe infinite

POKE 35103, 165 per colpi infiniti

SYS 16960 per rituffarsi nell'azione omicida.

Tony Belcuore - MI

DOUBLE DRAGON

(Atari Games, C64)

DOUBLE DRAGON 2

(Virgin / C64)

Morrendo al quarto livello "dimenticatevi" di riavvolgere il nastro e schiacciate il solito PLAY per trovarvi nel gran finale.

Roberto Rossetti - VE

NINJA MASSACRE

(Code Masters, Spectrum)

Testato su Spectrum 128K, Versione 1.0 (80)

00-04	SHOT
10-14	STAG
15-19	RACE
20-24	GLUE
25-29	STAG
30-34	MUL
35-39	STAG
40-44	STAG

Roberto Rossetti - VE

BARBARIAN 2

(Palace / C64 nastro)

Alla fine del primo livello, appena appare il messaggio che annuncia il caricamento della prossima parte, mandate avanti un bel po' il nastro e premete il PLAY. Molto probabilmente non appariranno le righe del multiloop, ma vi basterà aspettare un po' e resettare per trovarvi nei livelli superiori. Quale sia, dipende da quanto avete fatto avanzare il nastro.

Roberto P. - RM

RENEGADE

(Ocean / C64)

BOMB JACK 2

(Itet / Oracle / Paper / Sagoma / ...)

POKÉ 7053, 200, SYS 39712

... potrete fare i propri nomi e altri...

Giancarlo Mori - ... Clemente...

THE UNTOUCHABLES

(Ocean / C64)

Nel primo quadro si deve assolutamente uccidere una scagnozza che lasci cadere l'icona del tempo, vale a dire una di quelli con l'impermeabile verde. In caso di insuccesso ricaricate il gioco. Si ricorda che gli uomini grigi lasciano cadere l'icona arma e i verdastri l'icona rivitalizzante.

Mario Cerigone - Schiavonea (CS)

Sì...

VICINA !!!

... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.

Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano

Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500

In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta

Lit. 849.000

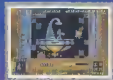
IVA compresa

Games

DAN DARE III The Escape



IBM PC



ATARI ST



AMIGA



CBM 64



SPECTRUM



AMSTRAD

C64 CASS	18.000 lire
C64 DISK	25.000 lire
AMIGA	29.000 lire
IBM	29.000 lire

LEADER

WORLDWIDE PUBLISHERS

VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)
Tel. 0332/21 22 55 (12 linee)

THE LIVING DAYLIGHTS

(Domark / C64)

Volete dare a 007 le proverbiai 007 vite (e di tre)? Scrivete:

POKE 4390, 238: SYS 4352

e sarete immortali.

Giacomo Morri - S.Clemente(FO)

ARKANOID 2

(Tengen / C64)

Per giocare a Arkanoid 2, premendo il tasto "F1" si può attivare il "Game Over" e si può così continuare la partita.

Per giocare a Arkanoid 2, premendo il tasto "F1" si può attivare il "Game Over" e si può così continuare la partita.

QUEDEX

(Thalamus / C64)

Il Quedex è un gioco di guerra della Thalamus. Per giocare a Quedex, premendo il tasto "F1" si può attivare il "Game Over" e si può così continuare la partita.

Per giocare a Quedex, premendo il tasto "F1" si può attivare il "Game Over" e si può così continuare la partita.

SIM CITY

(C64)

Siete a corto di fondi? Nessun problema: esercitate una pressione su F1 e vi beccherete senza colpo ferite 4000 K\$.
Mirko Sergianni - Castel del piano (PG)

DRAGON SPIRIT

(Tengen - Domark / C64)

Volete energia infinita? Morite contemporaneamente al mastro di fine livello, e nella fase successiva il vostro allegro draghetto sarà invincibile.

Mario Biancone - BZ

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

(C64)

Giocate normalmente una partita, e resettate dopo aver scritto il vostro nome. Battete:

POKE 411, 28: SYS 9876

e comincerete un'altra partita direttamente dal livello 4/5/6. In caso di decesso, rimediate col successivo SYS 9876

Silvio Di Francesco - RM

GRATIS FANTASTICO POSTER
A COLORI CON TUTTE LE
NOTIZIE PER SEGUIRE LE
SQUADRE FINO IN FINALE

TILT D'OR
AWARDS
1989

TILT D'OR
AWARDS
1989

WORLD CUP
YEAR 90

compilation



KICK OFF

La simulazione calcistica vincente, di
prim'ordine e più venduta di tutti i tempi!
La migliore simulazione di calcio europea
del '90. Riconosciuta dall'azienda del settore come
la migliore simulazione calcistica dall'89.
Gioco dell'anno elisa.
Gioco dell'anno premio joystick d'oro.
Caratteristiche: * Passaggi perfetti al piede
* Altissima velocità
* Superbo gioco tattico

Deve esserci la miglior simulazione
calcistica l'ho ad ora ST USER
La più giocabile delle simulazioni: eccelle
ntoria del computer C & VG 88+.
Supera di anni luce qualsiasi altro gioco del
calore Zzap 86+.
Semplicemente la miglior simulazione
calcistica New Computer Express
Il miglior gioco arcade a 16 bit dell'89
la miglior simulazione calcistica del '90

GARY LINEKER'S HOT SHOT

Gioco di calcio con 11 giocatori per squadra
completo di sordale, rimessa, calci
d'angolo, calci di rigore, pazzioni ed anche
il temibilissimo arbitro con il suo cartellino
rosso

Sarà un grado di affrontare gli stili dei
migliori attaccanti: in Gary Lineker's Hot
Shot?

International soccer sostituisce Gary
Lineker's hot shot su Amiga ed Atari ST

TRACKSUIT MANAGER

Il modo in cui si dovrebbe giocare ad un
gioco manageriale. Vieni i brividi della partita
poche componenti per la qualifica alla
coppa nazionale ed alla coppa del mondo

Decidi il gioco e gusta le vittorie o subisci le
sconfitte...

* Gioca in difesa, in attacco o con la
manovra autonoma
* La tappa del tuo gioco, il sistema delle
risorse o il possesso della palla
* Rigori, calci d'angolo, rimessa
* Contrasti determinanti, pazzioni, rigori,
penalizzazioni o comici
* 54 squadre di tutto il mondo con le proprie
tattiche guidate dal computer

Il miglior gioco di calcio manageriale, della
storia del mondo C & VG 8/10
Il definitivo gioco manageriale Ace Rated
92%

* Semplicemente il migliore del suo tipo
Zzap 84 85%

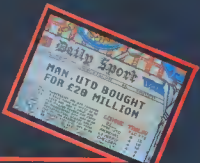
Il miglior gioco manageriale di tutti i tempi
Sencilai User Classic 93%



PONIBILE PE
AMSTRAD CASSETTE (DISK)
SPECTRUM (CASSETTE DISK)



CHW
HIT!



SCREEN SHOTS
FROM AMIGA
VERSION

KRISALIS
SOFTWARE LTD



MANCHESTER UNITED



IL VIDEOGIOCO UFFICIALE



1.5 Mb di grafica dei quali 480 Kb usati per creare lo stadio del Manchester United Football Club con più di 15 schermate.

Le opzioni comprendono:



1. Completo gioco arcade:

Rigori, rimesse, corner, rinvii, replay dell'azione, goal rivisti con vere immagini digitalizzate, arbitri e guardialinee.



2. Sezione manageriale:

Selezioni tramite icone animate, scelta delle squadre, lista degli infortuni, situazione del giocatore, allenamento della squadra o dei singoli individui, resoconti sull'andamento, estrazione partite con vere parole digitalizzate, mercato trasferimenti, compra-vendita giocatori, situazione del campionato.



Disponibile per: Amiga, Atari ST, PC IBM e compatibili, C64 cass. e disco, Spectrum, Amstrad CPC, MSX



MANUALE E PROGRAMMA IN ITALIANO

ZAP! HIT PARADE

I PRIMI 20

- 1 GHOULS' N' GHOSTS (US GOLD)
- 2 BATMAN - THE MOVIE (OCEAN)
- 3 SHINOBI (VIRGIN)
- 4 EMLYN HUGHES INT. SOCCER (AUDIO GENIC)
- 5 TURBO OUTRUN US (US GOLD)
- 6 TUSKER (SYSTEM 3)
- 7 MICROPROSE SOCCER (MICROPROSE)
- 8 POWER DRIFT (ACTIVISION)
- 9 F1 MANAGER (SIMULMONDO)
- 10 LAST NINJA 2 (SYSTEM 3)
- 11 CABAL (OCEAN)
- 12 MYTE (SYSTEM 3)
- 13 THE NEW ZEALAND STORY (OCEAN)
- 14 NINJA WARRIORS (VIRGIN)
- 15 STUNT CAR RACER (MICROSTYLE)
- 16 BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD)
- 17 PROJECT FIRESTART (ELECTRONIC ARTS)
- 18 INDIANA J. A.T.L.C. (LUCASFILM)
- 19 FORGOTTEN WORLDS (US GOLD)
- 20 SUPER WONDER BOY (ACTIVISION)

... RITAGLIATEVI IL TAGLIANDO,
COMPILATELO E SPEDITELO!!

Nome
Indirizzo

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI GIOCHI
SONO:

- 1
2
3
4
5
6

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):

.....
.....
.....

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

Zap! HIT PARADE
Casella Postale 853
20101 MILANO

PERSIAN GULF INFERNO



8 GENNAIO 1992

"IL GOLFO PERSICO"

Nel più grande oleodotto mai costruito, in cima al più vasto campo petrolifero mai scoperto, una squadra terroristica semina la morte e tiene in pugno il destino della popolazione dell'Ovest. Riusciranno i terroristi a far esplodere la testata nucleare sottratta agli Stati Uniti ?!

Tu sei il solo volontario ad intraprendere la missione più pericolosa del XX secolo... I terroristi sono o nemici temibilissimi, ma la tua sfida più dura è contro il tempo che passa inesorabilmente, scandito dal ticchettio dell'orologio. Una missione suicida contro nessuna probabilità di riuscita !!!

Azione Indimenticabile
Devi salvare gli ostaggio, neutralizzare i terroristi e disarmare la bomba prima della fine del conto alla rovescia.

Effetti Sonori Reali
Effetti digitalizzati per esplosioni realistiche, come anche spari, voci, passi ed altro ancora !...

Armi Autentiche
Puoi far fuoco con una pistola automatica calibro 9 o sparare a raffica con una mitragliatrice a pompa calibro 12.

Tempo Reale di Gioco
Scrolling in 8 direzioni per correre, combattere, colpire, nascondersi...

PERSIAN GULF INFERNO: l'esperienza più intensa nella storia del gioco !!!



INNERPRISE

Software, Inc.

NOW AVAILABLE FOR AMIGA

Suggested retail price \$39.95

Coming soon for IBM

DISTRIBUITO IN ITALIA DA: **SOFTEL**

Via A. Sallnas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)

LOST DUTCHMAN MINE

Disponibile per:
AMIGA - ATARI ST
IBM



*Un viaggio
nel vecchio West,
alla ricerca della leggenda della
miniera dell'Olandese perduto.*

Vieni nella città di Goldfield ad acquistare cibo e rifornimenti.
Gioca a poker nel Saloon, leggi i giornali locali, visita la banca, la prigione, lo studio del medico...
Fuori, nel deserto, puoi pescare nel fiume, cercare l'oro setacciando la sabbia, ed esplorare oltre 100
miniere e cave abbandonate.
Notte gelide, giornate infuocate, serpenti a sonagli, banditi ed indiani, sono insidie continue...
Suoni digitalizzati particolari, grafiche eccezionali e sprites di animazione, fanno di LOST
DUTCHMAN MINE un game irripetibile !!!

DISTRIBUITO IN ITALIA DA: **SOFTTEL**

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)

Magnetic
Images™

Presented by
INNERPRISE
Software, Inc.

SOFTTEL



l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via A. Salinas, 51/B
00178 ROMA
Tel. 06/7231811
Fax. 06/7231812

PACK OF 4 COMPUTER
GAMES

HYPERACTION



AVAILABLE ON **ATARI ST
& AMIGA**

DISTRIBUITO IN ITALIA DA: **SOFT'EL**

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA

Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)

£39.000
From your local stockist

LA LEGGE

**IL PIU' VELOCE, IL PIU' APPASSIONANTE
GIOCO DI SIMULAZIONE DI CORSA IN GRAFICA
3D MAI REALIZZATO PRIMA!**

TAITO

Voi e i membri della vostra squadra
avete preso posto in una Porsche
Turbo per inseguire dei
pericolosi criminali al
volante di automobili
sportive su di giri.

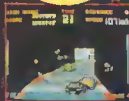
TURBO!

Siete alle strette? E allora
innestate uno dei pulsanti
turbo...ed eccovi lanciati!

**SPARATE PER
LE STRADE
DELLA CITTA'**

Sulle strade più dure e attraverso le gallerie
imbottigate dal traffico. Ma solamente se tenete la
strada! I criminali possono sempre battersela ma non dileguarsi.

ELETTO GIOCO DELL'ANNO ORA ANCHE PER IL VOSTRO HOME COMPUTER



ATARI ST - AMIGA

LEADER

VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASO

HA LA MEGLIO...

GLI INTOCCABILI

(VIVETE LA LEGGENDA AMERICANA)

Ritrovate Elliot Ness e la sua sezione speciale nel corso di 6 sequenze di azione intensa e pericolosa.

Sequenze di tiro nei vicoli, una

INCURSIONE ALLA FRONTIERA,
il confronto alla stazione e l'inseguimento
nei depositi e, infine, l'epilogo nel
DUELLO SUI TETTI.

Rivivate la storia di Elliot Ness nel
corso della sua lotta contro Al Capone!



RAGGIO

**DOPO IL NUMERO 1 DELL'ANNO
SCORSO - OPERATION WOLF.**

Ecco ora, divertimento e sfida raddoppiati.

UNA NUOVA AZIONE ULTRA-RAPIDA
per uno o due giocatori.

THUNDERBOLT non riproduce solamente lo
scrolling orizzontale di Wolf ma aggiunge allo scenario
grande azione in grafica 3D!

Dovrete mettere alla prova i vostri nervi di fronte ad
aerei a reazione, ad elicotteri, a carri-armati e ad altri
numerosi spietati avversari.

PATE USO DEI VOSTRI LASERS,

e del vostro giubbotto antiproiettile; prestate
particolare attenzione ai missili terra-aria!





POSTA

PROLOGO

Carl smanettoni incalliti, trentenni appassionati di videogames, occasionali lettori, massale che rubano ZZAP! al filgioletto quindicenne... Questa sembra essere la tutt'altro che omogenea fauna della nostra testata. E' chiaro che la Posta deve rispondere alle esigenze di tutti, quindi cercheremo di dosare le varie correnti e le varie fazioni. Torno a sottolineare il fatto che desidererei vedere più lettere inerenti ai videogiochi, ma non equivocate: non tale domande del tipo "E' meglio il 64 o lo Specy?" oppure "Quando esce Last Ninja 3?"; per tali missive l'Inceneritore è d'obbligo... La Posta è soprattutto un luogo di ritrovo dove i lettori possono scambiare quattro chiacchiere, raccontare vicende ed esperienze personali, e dire la propria, SUL MONDO DEI VIDEOGAMES, capito?, non sul campionato di serie A, o peggio, su quello di B. Lo so che l'avrò già detto mille volte, ma una rinfrescatina non fa mai male. E val con la prima lettera!

CITAZIONI

Omonima redazione di ZZAP!, chi vi scrive è il classico sfig... ehm, sfortunato che alla data odierna (10 febbraio 1990) si è beccato quanto insufficiente sulla pagella del Primo quadrimestre all'ITC di Cesena (spero che sappiate dove sia questa città!) ed ha

beccato una bella strigliata dai vecchi (leggi genitori). Ho il morale a terra, ma questo non mi impedisce di scrivervi le 4a lettere. Tra i tanti argomenti che voglio trattare in questa missiva ho scelto quello della citazioni: visto che in questi ultimi tempi se ne vedono poche in giro ho deciso di fornirvene una buona quantità; non mi ritengo un filosofo, solo una persona con un pizzico di filosofia ed un po' di fantasia:

NON TUTTO IL SOFTWARE CHE TROVI BRILLA NEL SOFTCENTER CHE VAI CHI AMA I VIDEOGIOCHI ODI LA VIOLENZA LA VITA E' COME UN VIDEOGIOCO: L'UNICA DIFFERENZA E' CHE AL GAME OVER NON PUOI FARE UN'ALTRA PARTITA! (QUALCUNO HA UN GETTONE DIVINO?)

Ed ora alcune domandine ironiche, a cui non è necessario rispondere:

"Quanti pianeti dovrà esplorare un'astronave prima di poter andare in pensione e quanti simulatori dovrà produrre la Code Masters prima di andare in fallimento?"

"Quante urlate digitalizzate dovranno essere udite prima di vincere la concorrenza di Pavarelli e quanto sangue dovrà colare sui nostri monitor prima di capire che l'avis è diventata una software house?"

Piccola richiesta: sono disperatissimo, dovete, se potete, dirmi cosa fare alla fine del quarto livello!

Un saluto a tutta la redazione.

PS

Se mi pubblicate la lettera vi invio 10 mila lire, parola di Paolo (in confidenza mi chiamo Christian)

VIGNOLI CHRISTIAN

Una letterina che non ha bisogno di commenti.

ZZAP! TOP SECRET

Oltre ad una seria pressoché mensile di tips taroccate che simpatici lettori ci inviano con una costanza che ha dell'inverosimile, spesso arrivano anche simili, ehm, consigli e suggerimenti, lascio a voi ogni commento:

Spettabile radazione di ZZAP!, mi chiamo Massimo Papani, abito a Casalmaggiore in provincia di Cremona, vi mendo un trucchetto simpatico per il gioco di FIGHT, (??? NdTuttaLaRedazione) il trucchetto è abbastanza semplice, ma bisogna avere dei riflessi pronti: quando si inizia la partita, non bisogna né sparare, né fare punti e cercare di non farsi colpire per più tempo possibile; quando verrete colpiti, passerete ad una schermata molto più lontana dell'altro la parte più difficile del gioco.

PS Colgo l'occasione per complimentarvi con il vostro giornale...

(Sì elaborando altri trucchi, vi terrò informati)

(Ma è uno scherzo o esiste veramente una bestia così?)? NdC.)

RAZZISMO

Ciao ZZAP!

Sono un ragazzo sedicenne di Bitonto, in provincia di Bari, mi chiamo Giovanni Torelli. So bene che non dovrei togliere il dovuto spazio editoriale a tipi come FFS o Spadini (Filosofo e Storico compresi), ma lo faccio lo stesso (ci mancherebbe altro! NDR), sperando ad una pubblicazione dalla mia missiva, ma perlomeno in una vostra comprensiva, "umana" risposta. Frequento il Liceo Scientifico della città e, in una Babele di ragazzi di ogni età e stile di vita, mi sento spesso le orecchie battere per frasi tipo: "l'hi! Guarda quello spastico, con la valigetta dei dischetti in mano, che

c*****" oppure "Ehi, e oggi ce l'hai la cassetta?", oppure ancora "Ma tu che hai al posto del c***, il 'giostic' (vandalismo medioevale) ???". Questo solamente perché, già conosciuto come tipo e cui non piace uscire ed estremamente sedentario, da qualche masetto a questa parte ho sentito il bisogno di dedicarmi più approfonditamente ed attivamente all'hobby del computer (possiedo un C64 e dell'Amiga sinceramente non me ne frega ancora niente: per l'uso che devo fare del mio computer, quello che ho è già sufficientemente abbondante), così capital molto spesso di andare a venire dalle case dei miei amici "cointerassati", con i quali scambio software di vario genere, per lo più fatto artigianalmente da noi, (fatelco vedere, NDR), anche videogiochi (devo confessare che, anche se prendo giochi piratati per divertirmi e poco prezzo, l'attività ludica non occupa neanche il 20% del tempo che utilizzo per programmare), ed è chiaro che prima o poi qualche compagno particolarmente in vena di fare dell'umorismo di patate, mi lanci penosa, irriverenti frasi del tipo sumentovato. Prima di tutto vorrei dire che tutto questo mi dà enormemente fastidio proprio perché dimostra il mondo intero che in certi posti dell'Italia, di quello che è un paese libero a democratico, le bigottizzate e la volontà di appiattirsi, di mediocritizzare socialmente e moralmente sia una moda alquanto diffusa tra i ragazzi d'oggi. Quale motivo spinge certa gente a pensare MOLTO MALE di te e dal tuo comportamento se ti vede con l'addattatore telematico al posto della mano della ragazza, del pacchetto di sigarette, o con i Verax al posto dei Durex, e chi ha orecchie per intendere, intende. Oveste persone, che altro non fanno che dimostrare una notevolissima ristrettezza mentale oltre ad un certo ordine d'idea che non va oltre il sabato in pizzeria, la passeggiata, i trenta-quaranta minuti giornalieri di spazzamento, la "posata" in slott-zetta, ecc, poi, non solo dicono apertamente male di chi, ma cercano finanche di con-

vincere alle loro idee sfram-paliate chi magari non aveva ancora una sua opinione in merito! E' assurdo! Anche se, fra l'altro, la ragazza ce l'ho, e come, a se non fumo è perché preferisco comprare tre dischi di giochi che tre pacchi di morte in polvere (capito, Jorji NdC.), sarebbe logico e soggettivamente preferibile coltivare una passione sana, innocue e (chissà!) utile per un avviamento professionale di più alto livello (come appunto quella dell'informatica per il microcomputer), invece che starsene a poltrire su un corso aspettando all'infinito un ideale talent-scout o una donna disponibile o spre-care diecimila lire per rimpinzarsi la pancia di appena due o tre ore di sazietà (mentre, ad esempio, i dischi rimangono...). Certamente, non sto dicendo di ridursi praticamente a larve umane, poiché l'apertura della realtà, la società nuda e cruda com'è ci deve essere (e qual se non avviene), ma aprirsi e socializzare nel senso di seguire pedestremente una o l'altra norma pseudopedagogica dettata dalla "moda" (come vestirsi, pettinarsi in un certo modo), non è del tutto esatto come stile di comportamento. Se qui da noi, nel nostro paese, ognuno entrasse fin dal principio nella mentalità di sviluppare solo o soltanto le proprie capacità potenziali (e quindi di conseguenza reali), ci sarebbe un solo Giovanotti, un solo Vasco Rossi, una sola Madonna (quella è già una!) e sicuramente molta più gente dedita a hobby come la musica elettronica (va l'avevo detto che faccio parte di un complesso), il computer, la programmazione e, perché no, anche i videogiochi. Senza contare, in fin dei conti, che quando io affermo trionfante "Ho finito il gioco!" oppure "Ho realizzato qualcosa di nuovo", riguardante la programmazione del computer, provo un sentimento di orgoglio personale che pochi sentirebbero in altre occasioni. E sapete perché? Perché ogni cosa che senti scoppiarti dentro, e alla quale tu non puoi resistere, è sempre qualche cosa che finisce positivamente, è qualcosa che cresce dentro di te, e dentro

di te si risolve come incentivo a migliorare, ad andare avanti con i tuoi intenti. Concludo per non farvi perdere troppo tempo, sperando che il mio appello faccia alzare dal tavolo della cantina quelli che, come me, amano il computer e l'informatica ma se ne vergognano, nascondendo il proprio "interesse" (non so al Nord, ma qui in Puglia siamo molto arretrati in materia di informatica di consumo, e se non fosse per "quel" tipo di Francavilla Fontana...) come si nasconderebbe un giornale pornografico, dietro i più reconditi recessi del proprio essere (ehi, ma qui regrediamo in argomentazioni filosofiche!). A buon intenditor poche parole, diceva chi ne sapeva più di noi...
Your, sincerely GIOVANNI TORELLI

Non ho molto da aggiungere, praticamente hai detto tutto. La penso diversamente su qualche punto, ma è inutile fare pignolistiche precisazioni. Posso solo consigliarti di non nascondere il tuo hobby, non c'è nulla da vergognarsi, anzi, è quasi un vanto, e se qualcuno ti ride alle spalle, lo fa per stupidità e invidia, per cui ignorali e prosegui per la tua strada. A me non è mai capitato di essere preso in giro per quella che, per me, è più che una passione, ma se dovesse avvenire, ti dico molto sinceramente che le opinioni di quattro dementi perdetempo non mi scalfirebbero minimamente. Ti spiono, quindi, a proseguire nei tuoi intenti e a inviarti al più presto il materiale che hai prodotto: lo valuteremo attentamente!
E ora i pannolini Ines "Pipi" da campione del mondo", vi presentano...

CONSOLE: COMPUTER = CARROZZA: FERRARI?

Salve a tutti. Scrivo perché sono un po' inc...aviolato con voi di ZZAPI (Another one, NDR) Come mai? (Già virgo-

la come mai punto di domani, NDR)

La storia è lunga, ma vedremo di spiegarla in breve.

Anni, anni, anni e anni fa, (minuto più, minuto meno) per l'esattezza correva (dove non si sa) l'anno 1986 e io ero un felice possessore di Atari (VCS, non ST) nonché lettore di Videogiochi... Sigh! Uaaargh! Un attimo che mi asciugo le lacrime. (Fai, fai, NDR) Tutto andava bene finché, prima su VG cominciarono ad arrivare i computer, sempre di più, sempre di più, finché un bel (???) giorno (era il 38 o il 39) PUFF! Videogiochi non c'è più! Era sparito e cominciai a notare un certo nuovo giornale, ZZAPI! Do you know? (By vist, NDR) Lo comprai (e lo costai!) subito, anche il solo computer... Bleah! Era finita un'epoca, stavano accantonando i miei miti, il VCS, il COLECO, l'Inty... lo comunque tenni duro fino a Maggio 1989, quando, sfinito dai vari Mario Bros, Crystal Castles, etc, mi comprai un bel C64, poi il drive ed ora il monitor. Mi ero adeguato anch'io; l'ultimo baluardo della nobiltà ludica era caduta... Conservo ancora il VCS e gli voglio ancora molto bene anche se lui mi odia a causa del suo pensionamento (perché?, per il VCS escono ancora giochi adesso, ed è ancora una delle Console più diffuse nel mondo), lo ci gioco ancora, ebbene sì, sono un masochista NdC.). Comunque dal numero 36 (luglio/agosto) cominciai a comprare ZZAPI! (Ottimo da un punto di vista di un commodoriano) (e non solo da quello, NDR) e sono stato tranquillo fino al numero 41 dove vedo, con sommo stupore, schifo, orrore, ribrezzo, etc, la cartuccia per Nintendo "SUPER MARIO BROS II". Ed eccoci arrivati al punto.... Ma brutti bip, beep, bip e poi anche beep, cosa state combinando?!? Avete avviato un processo evolutivo al contrario. E' come se QUATTRORUOTE (o AUTO OGGI, eh BU?, NDR) invece di far vedere le macchine, facesse vedere delle carrozze con cerchi in lega, cromate... Non so se mi avete capito... D'accordo, il Nintendo avrà una grafica miglio-

re del 64 (anche se la grafica è un punto di vista soggettivo) (Mica tanto... NDR) (come "mica tanto" ohi, "assolutamente no!", se c'è una cosa oggettiva in un computer è la grafica, è un'altra cosa è invece il modo in cui un programmatore sfrutti la capacità grafica del dato computer che ha sotto mano NdC.), ma non potrà mai farci giocare a giochi come ZAC MC KRACKEN o MANIAC MANSION (stupendevolissimamente belli), non potrà mai darci la gioia di giocare un gioco da noi programmato, di fare le applicazioni non solo nel campo dei videogiochi, Capisco le esigenze di mercato vostre, ma cercate di capire noi. Come me, penso scriveranno molti altri, alcuni forse non ne avranno la voglia, altri il coraggio, chi sarà pubblicato, chi no. Questa potete considerarla il via ad una "Nuova polemica" o di dibattito sul tema "Chi vuole le console su ZZAPI?" (Marco Auletta! NDR) Anche se non verrà pubblicata questa mia, vi ringrazio per il tempo che perderete leggendola. Ora vi saluto, scusate la degenerazione e ZZAPI & 64 forever. Salutissimi da MIRKO SERGIANNI 1971 [...]

Chi dice che "le console sono morte" è un incompetente spaziale. Anche se in Italia Sega e Nintendo non hanno avuto grande successo (i motivi sono difficilmente spiegabili e non è certo il caso di stare ad analizzarli adesso), non dobbiamo dimenticare che le stesse, in USA, sono vendute quasi come il pane. "Questo — direte — non è che ce ne importi più di tanto", ma vi sbagliate, perché non è escluso che le cartucce americane vengano importate nei prossimi anni anche in Italia, e se provate a dare un'occhiata ai cataloghi americani, resterete sbalorditi dal numero di programmi presenti: da Bionic Commando a Chase HQ, insomma il meglio degli arcade da bar. L'importante è tenersi pronti e osservare gli sviluppi futuri: se la Nintendo avesse organizzato una campagna pubblicitaria mastodontica come in USA e in Japan, (Aargh,

avete visto Jovanotti in TV, Aergh! NdC) molto probabilmente il C64 ora sarebbe già in cantina. Un gran numero di lettori ci ha ringraziato per le recensioni per Nintendo, e ci hanno spronato a fare altre, a questo non lo dicono solo possessori di tale console. Le console sono una realtà del mondo del divertimento elettronico, dal quale spesso l'Italia è esclusa. Mentre in America e in Giappone le console impazzano e i computer del tipo Amiga ed ST sono molto meno diffusi, qui avviene il contrario, ma non è detto che la situazione non possa cambiare. Il SEGA MEGADRIVE, una "bestia" da 16 bit, il PC ENGINE (che più di un redattore di TGM vuole comprarsi per corrispondenza) e diverse altre molto diffuse sono già reperibili in Inghilterra a un prezzo che fa pochi anni le frontiere europee saranno aperte dobbiamo darci da fare sin da ora per non perdere il treno del progresso come finora, o quasi, è successo. Non è un "processo evolutivo al contrario", caro Mirko... Chi ti dice che non siano stati i computer-giochi un ostacolo al progresso del divertimento elettronico?

IL MERCATO DEGLI 8-BIT: 127a PUNTATA

Illustrissima nonché esimio ZZAPI (Nella fattispecie BDB), ho letto con estremo interesse (anche se lo faccio sempre) il tuo editoriale del n.41 che presenta delle problematiche quantomai attuali e, visto che molti si sono lamentati del fatto che nella Posta di ZZAPI tutto si fa tranne che parlare di videogiochi, voglio sfatare tali voci e tentare di dare un'interpretazione del mercato "judico" attuale degli 8 bit. Penso che siamo tutti d'accordo riguardo la scarsa originalità ed inventiva dei programmatori, e la conseguente scarsa originalità ed inventiva dei programmatori, e la conseguente scarsa originalità dei nuovi prodotti a 8 bit, ma è proprio qui che mi

preme fare una prima osservazione; pur essendo vero che non sono stati ancora raggiunti i limiti delle nostre macchine, a mio avviso, sono le idee dei programmatori che cominciano a diventare "incompatibili" vecchie glorie, mi spiego: le idee, inizialmente semplici, che costituivano la base del videogiochi di 8-10 anni fa, si sono evolute parallelamente all'evoluzione ed al potenziamento del computer, ciò significa che le nostre macchine hanno attraversato un periodo, che va più o meno dall'82 all'87, nel quale i programmatori sfornavano idee ai giochi esclusivamente per i nostri "computerini" (che, in quel periodo erano il top degli home computer), tale tendenza è scemata con l'avvento degli home-computer della nuova generazione (Amiga ed ST in particolare) in quanto queste nuove meraviglie a 16 bit ci offrivano/offrono/offriranno possibilità applicative infinitamente più grandi attirando l'attenzione dei programmatori che vedevano ormai soffocate le proprie idee sia sulla provata limitatezza degli 8 bit, sia dalla produzione intensiva di software che in circa 8 anni aveva portato a simulare praticamente TUTTO, con il conseguente restringimento di nuove possibilità applicative. E' per questo motivo che i programmatori, nel momento in cui si rivolgono agli 8 bit, anziché fondere i neuroni nel tentativo di creare qualcosa di nuovo, preferiscono rielaborare vecchi "concepts" o produrre seguiti di precedenti realizzazioni limitandosi a rielaborare grafica, sonoro, giocabilità, etc., aggiungendo solo, talvolta, nuovi elementi, nel tentativo di rendere il nuovo prodotto diverso o quantomeno non uguale a quello precedente. Certo una tale tendenza può sembrare negativa, ma se andiamo ad esaminare il mercato del software a 8 bit dall'88 ad oggi notiamo che si sono prodotti tanti e tali capolavori che sarebbe un peccato lamentarci per la loro scarsa originalità (sia che siano conversioni da giochi da bar che semplici seguiti) e bisogna anche precisare che i nuovi prodotti, spesso, non

sono semplici rifacimenti, ma vere e proprie evoluzioni dei concept di base (Football Manager 2, Barbarian 2, Ghoul's 'n' Ghost, Turbo Out Run). Certo un po' più d'impegno i programmatori potrebbero mettercelo, prendendo come esempio Martin Walker e il suo Citadel, ma comunque chi si accontenta gode (soprattutto se si tratta di Last Ninja 2, o Operation Thunderbolt). Riguardo a come valutare i giochi di oggi mi sembra che BDB si ponga domande la cui risposta è un tantino scontata, in quanto mi pare logico che una grafica da 90% di 2 o tre anni fa non valga un 90% di adesso (oculto alcuni giochi) quindi i parametri valutazionali dalle singole voci devono necessariamente essere adeguati agli standard attuali a non a quelli di 3 o 4 anni fa, in quanto se dovessimo giudicare Microsoccer, ad esempio, secondo i parametri di 3 o 4 anni fa, non basterebbe un 300/400%. Alla luce di quanto detto fino ad ora, mi sembra che la situazione del mercato "ottobitistico" sia più che buona, e c'è solo da sperare che si continui su questi livelli, perché se un giorno gli otto bit dovessero morire, morirebbero con loro con loro un pezzetto di noi stessi (mentre voi redattori di ZZAPI morireste di fame, oh, oh, oh che bella battuta finale!) (Ehm, NDR)

IL DISCEPOLO PENITITO

CERRIGONE MARIO

PS

(Ci sarebbe una polemica molto colorita nei confronti di Papellini, ma è meglio darci un taglio, non so se capite, NDR)

L'analisi mi sembra abbastanza corretta, anche se preciserei che il fatto che "è stato simulato tutto con il relativo restringimento di nuove possibilità applicative" non è affatto importante, perché si può sempre realizzare un programma non innovativo da punto di vista dell'originalità, ma che s'ispira come il migliore del suo genere. Ad esempio, prima di Microsoccer, il calcio meglio realizzato per C64 era il vecchio International Soccer. Il calcio era

già stato "simulato" diverse volte, ma questo non ha certo impedito la realizzazione di un altro programma. Se i programmatori si limitassero a fare un solo gioco per ogni campo, allora la parola miglioramento non avrebbe più senso. Se oggi un programmatore serio dovesse fare uno spara e fuggi, ad esempio, studierebbe i migliori già esistenti per migliorarli. Non esiste il programma perfetto: qualunque cosa si può migliorare e l'originalità, spesso è relativa.

LA POSTA DI ZZAPI! E' VERA? (E' GALBUS... EHM)

Cara redazione di ZZAPI, sono un vostro affezionato lettore dal numero 25 e fin d'ora (non so se si scrive così), vi ho scritto una lettera ogni tanto fino a quando, non vedendone pubblicata nemmeno una, mi sono riunito con due amici (anch'essi vostri lettori) intorno al mese di settembre e ci siamo chiusi nella mia stanza: abbiamo cominciato a scrivere una decina di lettere contenenti gli argomenti più svariati, nomi inventati, anche prendendo spunto dalle vostre "lettere" pubblicate nell'angolo dedicato alla Posta. Ho continuato a comprare questa bella rivista (senza perdere un numero) con la speranza di vedere pubblicata una delle tante lettere che vi ho scritto: niente da fare! Adesso mi chiedo una cosa, che forse altri si domanderanno: ESISTE VERAMENTE LA POSTA DI ZZAPI ?? Io spero di sì, perché un giornale così bello non può fare certi scherzi ai suoi lettori. Comunque sia vi faccio i miei complimenti per la vostra magnifica rivista che, però, secondo me, dovrebbe sia recensire più giochi di cui la pubblicità dà parecchio troppo (come Gazzetta Super Soccer, ben 3-4 mesi), e sia di dare più spazio ai

lettori ad esempio ampliando lo spazio della Posta. Non sarebbe male anche mettere qualche bel programma da digitare.

Firmato ANDREA SPAGNOLO
PPS

Vi prego di dedicarmi un piccolo traliletto, magari nella Posta Brevis, per esempio, sempre la mia lettera sia degna di essere presa in minima considerazione. Grazie per aver perso un po' del vostro tempo per aver letto (e chissà... Forse pubblicato) la mia umilissima lettera (bè, adesso non esageriamo, NDR).

PPS
Mi scuso per la pessima calligrafia e per gli errori presenti in questa lettera.

La Posta esiste. La pubblicazione della tua lettera lo conferma. Questa rubrica non è mica un'entità astratta! Quello che non hai capito, Andrea, è che non conta nulla la quantità, ma la qualità. Puoi benissimo scrivere trenta lettere al giorno e non venir pubblicato, non per cattiveria, ma magari perché dici cose trite e ritrite, polemiche inutili, insulti o altro. Quello che ci vuole è l'ORIGINALITÀ. Riguardo alle recensioni di giochi pubblicizzati per mesi: beh, le software house pubblicizzano con molto anticipo i giochi, e mi sembra una cosa naturale, noi li recensiamo solo ed esclusivamente quando sono terminati, e non quando sono ancora in produzione o limitandoci a scrivere un commentino ad una fotografia, come invece altri fanno. I listati da digitare vanno contro i principi di ZZAPI, ma alcuni, come li trovo, sono casi eccezionali. Sei scusato per la calligrafia e per gli errori: arriva molto peggio!

POSTA BREVIS

E come ormai classicamente facciamo, apriamo anche questa PB con una struggente poesia. «Le mie labbra sono ancora aperte, l'ultima lacrima scorre sul mio viso, ancora scosso da un'altro addio... Il cuore soffre alla vista

di un ennesimo amico che cede al vento trascinatore del progresso e viene spazzato via. In alto, verso un mondo migliore. Fratelli! Il grande popolo del 64 sta morendo, afflitto da un mare incurabile. Moltissimi cedono perché non sanno a cosa aggrapparsi. Ma la mia mano resterà salda, come tutt'una con quell'ultimo filo di speranza che ancora resiste: ZZAPI! Commovente. ROLAND di Miane, l'autore della poesia, avrà incrementato del 12% le vendite dei fazzoletti di carta. Se avete finito di sottrarsi il naso e asciugato le lacrime possiamo proseguire: andiamo con EMILIO FEDDE che ci scrive dalla Sardegna. Molto spesso, le riviste inglesi sono molto vicine a varie software house e può sembrare che certi giudizi appaiano un po', ehm, falsati. Leggendo ZZAPI o TGM potete star sicuri di leggere un giudizio completamente imparziale. Abbiamo poi ricevuto le lettere di PAOLO TORRETTA di Alessandria e di LUCA da Torino che si lamentano del fatto che non riescono a vedere la trasmissione ANGOLI nella quale vengono presentati da STEVE e altri alcuni videogiochi che va in onda su Antenna tre, in quanto non riescono a prendere bene il canale. Non preoccupatevi ZZAPI! ha pensato a tutti e siamo lieti di annunciare che: FINALMENTE SIAMO SU SCALA NAZIONALE! Ebbene sì, una nuova trasmissione dedicata ai videogiochi è già trasmessa dall'emittente ODEON TV, e insieme a STEVE comparemetepopoladimano che quel vulpene di MAI (Tutti i giorni alle ore 14.30 con replica di sera durante il programma USA TODAY, presentato da uno strano tipo Ndc.) Vai con la sigla... Ah-ooo, ah-ooo. Basta patriottismo, e, se amate i videogiochi, non potete perdersi MAI! MA, cioè, ma non abbandonate ANTENNA 3: indovinate chi ci va, ora? Carlo Santagostino (è un raccomandato! NDR), altro baldo redattore di ZZAPI, nonché uno dei migliori programmatori italiani. Fateci sapere le vostre opinioni a riguardo. Con questo ho risposto anche a MISTER POFPO (?).

Caro THE TERMINATOR: non è stupido fare recensioni per Nintendo. Perché? Rileggi la risposta alla lettera di Mirkol A proposito di recensioni per console... C'è chi chiede di darsi da fare per recensire giochi anche per SEGA MASTER SYSTEM, come di FRANCESCO SILVIO: ci stiamo pensando e nel frattempo vi chiediamo di spedirci lettere e cartoline affinché possiamo renderci conto del vostro numero: scrivetele, possessori di SEGA, e scrivete anche COSA vorreste da ZZAPI. Siamo in un periodo di rinnovamento, per cui non perdetevi l'attimo luttuoso! Un sedicente RUDI VOELLER ci ha scritto una lettera demenziale che non pubblichiamo, ma che abbiamo apprezzato. Per la citazione in cinese, mi spiace, ma è impossibile riportarla fedelmente in lingua originale. L'abbiamo tradotta e suona più o meno così: «Quando le nevi di Tokio si sciogliono e il castoro abbatte l'albero di ciliegia provocando (oppure: causando) un notevole spiacimento (oppure: marmellata), significa che ZZAPI è in edicola». Già che siamo in tema di citazioni, beccatevi questa LITTERAE BITTANTIS MULTUM VOMITUM PROVOCANT oppure A CARNEVALE MI TRAVESTO DA AJ, PRATICAMENTE VADO VIA DI SPALLE di Simone Avanzi (VE). Ha pure realizzato un ghignoso fotomontaggio di KH, ma il problema rimane... Come disse qualcuno, continua ad assomigliare alla figlia di Fantozzi. Molti ci hanno chiesto delucidazioni su BJ: non è un errore di stampa, è bensì! Il nome in codice di Jorgio Baratto, caporedattore brasiliano che si trova qui in Italia in licenza premio (leggi licenziamento) dalla rivista De Gluego Mascin. Abbiamo iniziato con una poesia, terminiamo con il remix di NONNA PAPERA: AMIGA CHE DICE «Chi se na frega, uh degli IBM, non credo ai Macintosh, ma in quale Atari lo credo in Amiga...» Prosegue per altri due togli a protocollo...

MEGA COMMENTONE FINALE

Siamo arrivati un'altra volta alla fine della nostra Mega Posta. Naaaa, banale come Mega Commentone! Fate tinta di non aver letto e ricominciamo: lo sbalio che vi siete appena sparati, cari i miei pulister, era un'altra galattica puntata della Mega ZZAPI! Posta. Mi spiace, ma per un mese circa dovreste resistere strenuamente... Nel frattempo, potreste darvi da fare e scrivere qualcosa di intelligente, carina, disponibile, preteribilmente blonda, occhi azzurri, sul... ehm, stavo scherzando, ah, no, comunque scrivete, scrivete e scrivete! Lo spazio è quello che è, ma se la vostra lettera vale la pena di essere letta, state pur certi che uno spazio lo troviamo. Non dovete chiamarvi FFS, Spadini, Filosofo, ecc, basta avere originalità e umorismo, ok? Starete volentieri a parlare con voi, ma anch'io sono un essere umano, e come tale devo studiare... Clàpa la Posta, BJ, è ancora calda! Carismaticamente vostro... MBF

PS

Non posso non ringraziare il mitico CARLO SANTAGOSTINO che, armato di buona pazienza e di programmi adatti, è riuscito miracolosamente a recuperare la Posta di questo mese, dopo che gufi maledici avevano seriamente compromesso la pubblicazione della stessa.

ABRUZZO:

PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38

CALABRIA:

CATANZARO - G & G COMPUTERS Via F. Aon 26

COSENZA - COMPUTER POINT Via Valle Almara 31/E

REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P zza Cansale

CAMPANIA:

AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Grumicallazione 71/4

CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo

FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C so Durante 40

NAPOLI - ODDORIO Via Lanza Lala 22 AB

PORTICI (NA) - ELETTRONICA SUD Via Della Libertà 268/271

SALERNO - COMPUTER MARKET C so V. Emanuele 22

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A

BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERILINO Via Mum 75/A

BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 26/C

FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Mular 65

FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122

MIRANDOLA (MO) - COLD SYSTEM Piazza Martiri 6

MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I Portali

MODENA - ORSA MAGGIORE P zza Matteotti 20

PARMA - A.T.E. Borgo Panenle 14 A/B

PARMA - DITTA ZABICHIELLI Via Selli 78/B

PARMA - ZETA INFORMATICA C.so Laplace 6

REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C

REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia 5 Stefano 9/C

S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124

SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P zza Martin Parronpi 31

COGNATE R.S.M. - SAN MARINO INFORMATICA Via III Settembre 113

FORLÌ (R.S.M.) - ELECTRONICS S.A. Via S. Felice 2

FRUILE:

TRIESTE - C.T.L. Via Pascoli 4

TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Probo Rati 6

UDINE - MOBERT Viale Unità 41

LAZIO:

LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Galdini 9/10

OSTIA LIDO (RM) - PAOLINI Via F. Paolini 34

ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224

ROMA - ARICO GIOVANNI Via Magno Greco 71

ROMA - COMPUTERLINE Via M.A. Colonna 10/12/14

ROMA - COMPUTER SHOP DI VERLUBI Via Casal dei Pazzi 11/3

ROMA - DISCOLANO Via Sesto Degli Uboldi 45

ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51

ROMA - ELETTRONICA KAPPA V.le della Provincia 19

ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C

ROMA - METRO IMPORT Via Donzelli 40

ROMA - MUSICOPOLI P.zzaale sono 17

TIVOLI (RM) - A.V.C. SERVICE SHOP Via Empolitana 134

VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:

FORNOLA DI VEZZANO LIGURE (SP) - LL ELETTRONICA Via Aurelia 299

GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2

GENOVA - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R

GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 35/7 R

GENOVA - VIDEO PARK Via Cacciato 5/7 R

LA SPEZIA - LL ELETTRONICA Via Modena 14/20

LA SPEZIA - LL ELETTRONICA Via V. Veneto 123

RAPALLO (GE) - PAOLILUNGA V.le Liotti 6

SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via Della Repubblica 38

SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cottini 16/R

SAVONA - SOX COMPUTER Via Piave 78/R

LOMBARDIA:

ABBATEGRASSO (MI) - PENATI Via Tiro 1

BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7

BERGAMO - NEW SYSTEM POINT Via Regio 34/B

BERGAMO - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5

BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Bosente 1

BERGAMO - VIDEO IMAGINE Via Garofano Int. Città Mercato

BOZZOZZO (VA) - MICROMANIA Via XXV Aprile 30

BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Garinane 17

BUSTO ARSIZIO (VA) - COMPUTER AMICO Via F. Cordoni 9

BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3

CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA Via Marconi 66

COMO - MANTOVANI TRONICS Via C.so Rino 11

CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone De Corbetta 49

CREMA (CR) - EL COM Via Libero Comune 15

CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25

ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4

GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONCO COMPUTER Via Berginque

GALLARATE (VA) - COMPUTER SHOP Via A. De Brescia 2

GALLARATE (VA) - PUNTO OFFICIO Via Sancio 8

GATTAGASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOGAM Via Premoniale 3

GRUMELLO DEL MONTE (BG) - MEGABYTE V.le Roma 61

LECCO (CO) - CIMA ELETTRONICA Via L. Da Vinci 7

LECCO (CO) - LEGGOLIBRI Via Garibaldi 48

MILNATE (VA) - IL COMPUTER Piazza della Repubblica 1

MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Cantoni 7

MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Pirella 6

MILANO - LUNEN Via S. Marco 2

MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37

MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22

MILANO - PERGOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)

MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4

MOZZO (BG) - PERCOMMERCE Via Sampone 7

PAVIA - POLINAR Via Carlo Azeglio 78

PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5

PAVIA - SYSDATA V.le Maffioli 20

TREVIGLIO (BG) - SOFT SHOP IDIGER Via Gressom 6

VARESE - SUPERUTERIA Piazza del Tribunale

VARESE - SUPERGAMES Via Carotello 13

VIGEVANO (PV) - TEMPORIN GIAMMO Corso Garibaldi 112

VIGEVANO (PV) - VISENTINI MASSIMO Corso V. Emanuele 76

VIMBORONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292

PIEMONTE:

ALBA - PUNTO BIT Corso Linghe 26/C

ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47

ARONA (NO) - JC COMPUTER Corso Cavour 46/59

ASTI - ASTIGAMES C.so Alfieri 26

BIELLA (VC) - SICESIT Via Benicanto 8

CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Mantara 7

CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42

NOVARA - LIBRERIA LA TALPA Via Sonetti 4/C

NOVARA - PUNTO VIDEO Corso Rissotto 39/B

NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT Rte Via Garibaldi 57

TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/A

TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E

TORINO - MATRIX Via Massena 36/H

TORINO - MICROTEL C.so Giulio Cesare 56/bis

TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 35/E

TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovvenza 381

TORINO - TV MIRAFIORI Via C. Alberto 31

TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 19

VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32

VERCELLI - ELETTRONICA Via Scasce 5

PUGLIA:

BARIETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via G. Pisacane 11/15

FRANCIVALLA (BR) - MILONE GIOVANNI Via S. F. D'Assisi 219

SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Calabritto 104

PALERMO - NOME COMPUTER V.le della Alps 50/F

PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bertinoglia 65

PALERMO - MASUCCI C.so Pisanò 60/A

PALERMO - MNP Via Simone Corallo 8

TOSCANA:

AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piani 13

FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R

FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzoni 36

LIDO DI CAIAGORE (LI) - IL COMPUTER V.le Colombo 216

LUCCA - CIRCOLI ANTONIO Via V. Veneto 26

PISA - TONY HI-FI Via G. Galileo 2 Ang. Nocchi

PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale

S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - L.G. S. Piazza Libertà 12/E

TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - ELETTRONICA Via Panto 1

BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82

BOZZANO - MATTEUCCI PRESTIGE Via Museo 54

MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauber 313

TRENTO - CRONIST Via G. Galilei 25

UMBRIA:

CITTA DI CASTELLO (PG) - GHINAR COMPUTER Via Dei Casarini 31

FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A

PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Erolano 31/D

TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

TERNI - G.B.G. DI RAMOLZI Via P.ta S. Angelo 25/A

VENETO:

CITTADILLA (PD) - COMPUTER POINT Borgo Padova 71

LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10

MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22

MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Besenole 20/A

MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Piombino 32

PADOVA - COMPANIANI Via C. Leon 39

PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63

PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna delle Salute

TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. De Codomo 11

TREVISO - GOSBO CLAUDIO Via Venera 4

TREVISO - HOBBY VIDEO Via Sant'Agostino 11

VERONA - TELERADIO TUGA San Marco 3457

VERONA - CASA DELLA RADIO Via Agostino 47

VERONA - CASA DELLA RADIO Via Carli 31/O

VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8

VICENZA - ZUCCATO C.so Paterno 7/8

VILLAFRANCA (VR) - COMPUTERS CENTER Via Cantone 26

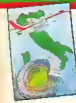
QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

UNA GUIDA COMPLETA E LA REPLICA IN GIOCO DEL PIU' GRANDE EVENTO CALCISTICO MONDIALE

**ITALY 1990
E' LA TUA SFIDA!**

In questa edizione limitata per l'Italia tu sei la stella del Campionato Mondiale calcistico e il successo dipenderà solamente dall'accuratezza delle tue scelte.



dipenderà solamente dall'accuratezza delle tue scelte.

**MANUALE COMPLETO
SULLA COPPA DEL MONDO**



64 pagine a colori per sapere tutto ciò che vuoi sulle ...

FINALI DEI CAMPIONATI MONDIALI ITALY 1990!

QUIZ SUI MONDIALI

Un'opportunità per provare la tua conoscenza in campo calcistico:
Q. QUALE PORTIERE HA DEBUTTATO NON PARANDO BEN 5 GOALS, MA HA FATTO CARRIERA UGUALMENTE DIVENTANDO CAPITANO DI UNA SQUADRA MONDIALE VINCENTE? R. ?



**ACCURATA AZIONE
DI GIOCO**

Includi: • *Vari livelli di abilità, velocità, forza ed aggressività;*
• *Sceita delle formazioni delle varie squadre.*

GUADAGNA IL TUO POSTO NELLE FINALI

Seleziona la tua squadra ed affronta le altre per raggiungere la finalissima, giocando contro gli avversari che ti ospiteranno di affrontare nell'evento reale!



**CARATTERISTICHE
DI GIOCO UNICHE**

Includono: • *Opzione di giocatore contro giocatore.* • *Presentazione stile televisivo.* • *Opzione di visualizzare la prestazione precedente della squadra.* • *Arbitro con la possibilità di utilizzare il "cartellino rosso" ... E MOLTO MOLTO ANCORA!!*

Prezzo disponibile per:
C64 e/d Lit. 29,000
AMIGA Lit. 29,000
PC 5.25/3.5 Lit. 29,000
Distribuito da:
Leader Distribuzione srl.

ITALY 1990. 24 squadre ed i loro sostenitori convergono in Italia per l'evento calcistico più importante del mondo e milioni di spettatori vi assisteranno attraverso la televisione.

Ma per te
LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

ITALY 1990
THE WORLD CUP STARTS HERE!



U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Mottard Way, Hotted, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 626 3384.

Dai,
NON ESSERE
GELOSA...
NON E'
UNA
PASSIONE
E' UNA
MANIA!

NINTENDOMANIA. PRIMA O POI CI
CASCANO TUTTI. SARA' PERCHE' E'
COSI' INCREDBILMENTE DIVERTEN-
TE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE
NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI
SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER
LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALI-
TA' FATTO STA CHE NINTENDO
HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI
DI RAGAZZI E VOI, COSA STATE
ASPETTANDO? LA NINTENDOMA-
NIA DILAGA FATEVI PRENDERE!



John Notti

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

L'angolo di...

BOVABYTE

Ehi! Siete appena incappati in una nuova, mirabolante rubrica in quello che è il vostro giornale preferito (o almeno spero). Probabilmente qualcuno di voi si ricorderà di citazioni nella posta ad opera di MBF e proposto di una certa fanzine d'anziani del nome "Bovabyte". Ebbene, le due menz (boh, chiamate menti è un po' asagere, al massimo "due pidi") dietro la flemmatica pubblicazione sono state confluite dalla terribile redazione di Zzap! (e dire il vero ci hanno telefonato loro) ed è lì che come potrete intuire. Ecco e voi, il megadossier su

COME FUNZIONANO I COIN-OP!!!

Se vi siete recati ultimamente in una sala giochi qualsiasi vi sarete chiesti come questi differiscano, spesso enormemente, dalle rispettive conversioni per gli 8-bit. Sicuramente almeno una volta nella vita, vi sarete chiesti come ciò sia possibile. Cercando di informarvi vi sarete poi certo imbattuti in schede Jamma (prodotta dalla famosa ditta di pompelmi), chip custom, ecc ecc. Ebbene, tutte ballate Bovabyte ora vi spiegherà esattamente "come funzionano i giochi ai bar".

GRAFICA

Abituati ai 320x200 pixel del C64, vi sarete chiesti come mai alcuni coin-op entrino a una risoluzione di ben 640x400. Chip grafico più potente? Ma va! Hanno messo quattro monitor così vicini, ma così vicini, che le linee di separazione non si vedono.

SONORO

La stupenda colonna sonora dei giochi proviene da un registratore montato all'interno del cassone e collegato agli altoparlanti. Il computer provvede poi automaticamente e inavvertitamente al nastro quando esso è terminato. I coin-op più vecchi erano dotati di grammofono, i più moderni di un compact disc.

A dire il vero, il primo sistema utilizzato per ottenere suoni era

quello definito "a getto". Si prendeva un ignaro micio, lo si legava all'interno del cassone a zampe bafli e coda e, a seconda degli strattoni che gli si davano, si otteneva un lamento proporzionale al dolore causato. Il sistema fu poi abbandonato e causa di vive proteste da parte della protezione animali, il numero di gatti randagi ad ogni modo diminuì paurosamente.

VELOCITÀ

I giochi da bar sono più veloci delle loro conversioni perché il joystick risponde meglio e questa rapidità di risposta ai comandi influisce positivamente sulla velocità generale. Se volete tentare un esperimento, riempite d'olio gli switches del vostro joystick ed otterrete ben bene anche il monitor (per migliorare la fluidità dell'animazione), otterrete così giochi persino più veloci dei coin-op (ma non ditelo e nessuno lo saprà: tutto non fatelo NdMa)!!!

SFORZO FISICO

I videogames sono spesso sottovalutati poiché si crede che occupino troppo la mente lasciando in disparte le azioni manuali. Ora, lasciando perdere lo sforzo che si fa muovendo il joystick e premendo all'improvvisa il tasto di fuoco, è da notare la forza con cui si sterminano i pugili ai coin-op quando questo ruba il gettone e lo sforzo vocale che ne deriva bestemmiando a imprecazione alla perdita di una vita.

E' poi da ricordare il veleno letale della SEGA di produrre anni or sono un videogioco che simulasse le scampagnole in bicicletta. Si chiamava "Hang Off" ed il cassone era provvisto di pedali le cui rotazioni era necessario per proseguire nel gioco. I prototipi, snobbati dal pubblico, vennero subito ritirati dal mercato e non vennero mai messi in giro.

GIOCHI AL LASER

Sono così chiamati perché i fotogrammi che appaiono sul video sono stati disegnati con una pistola

in laser. Li riconoscerete facilmente poiché non appare la scritta "ready" prima di ogni partita, tipica dei giochi tradizionali.

COSTO E USO DEL GETTONE

Inversamente proporzionale all'onestà del gestore della sala giochi, il costo venale dei gettoni serve principalmente ad incentivare ragionieri dell'ipotesi: "I gettoni della sala X costano la metà della sala Y ma sono di forma uguale. Tuttavia, i giochi della sala X lenno schifo mentre quelli della Y sono belli. Ne deriva che io compro i gettoni alla X ma li uso alla Y".

La funzione più importante del gettone è però quella di incassarsi nella gettoniera, in modo che il giocatore possa esprimere i suoi istinti animaleschi sul cassone o, nei casi più deprecabili, sul gestore che non voglia rimborsare la partita "rubata". Il gettone infine è un ottimo metodo per nascondere al giocatore la somma che sta spendendo. Mettiamo che un gettone costi 400 lire, provate a scrivere su due videogiocchi identici "insensu due gettoni" e "insensu 800 lire" vedremo quale dei due incasse di più.

MEMORIA

Ai videogiochi da bar, prima di arrivare alle sale giochi, vengono somministrati attraverso la gettoniera grosse quantità di pesce per rendere la memoria pressoché illimitata. I coin-op sono poi in grado di strutturare il loro contenuto. La stessa operazione non si può fare invece sul C64 in quanto sprovvisto di gettoniera. Qui in redazione abbiamo tentato di inserire una sigolla nel dek drive ottenendo però scarsi risultati.

NUOVI CASSONI

Come avrete notato, ultimamente i cassoni dei videogiochi sono aumentati di dimensioni. Ciò è dovuto all'effervescenza della composizione chimica degli stessi: una volta infatti pulendoli con l'acqua si rastinavano mentre oggi questo non succede più. Ecco perché ad esempio il cassone di "Hard Drive" è più grosso di quello di Pac-Man anche se al momento della fabbricazione erano uguali (ah e lo che ho sempre pensato gli dessero da mangiare

NdMauro). Abbiamo fatto la prova con un C64 acceso che però non si è spento ma in compenso si è luso.

OPZIONE "CONTINUE"

Ha l'unica utilità nel far cercare disperatamente al giocatore nelle proprie tasche eventuali gettoni e, in caso non ne trovasse, di far cambiare i soldi in mano di dieci secondi: lodevole dal punto di vista etologico ma lordevolmente inutile. Si consultino anche i paragrafi "sforzo fisico" e "costo e uso del gettone".

BOVABYTE: DUE RIGHE DI PRESENTAZIONE

Premettiamo che anche se non sembra, Bovabyte è nata con lo scopo di divertirvi. Noi ne siamo la sgangherata redazione e scriviamo tanto cavallate. Siamo sempre d'accordo su tutto, tranne sulle cavallate (ciascuno di noi infatti spara quello che gli pare) io sono Paolo "GMP" Besser, e penso di aver trovato un compagno ideale in DGS alias Davide Corrado per scrivere le stupidaggini che ora state leggendo. Fanno poi parte della redazione l'Amigo (un'amiga buttato in là), il Pastore, tipo morboso, allenato, ellipso, esaltato (e tanti altri aggettivi terminanti in "ato"), le sue passioni sono l'Amigo (l'Amigo), le ragazze ed il motorino (omettiamo la marca per non fare cattiva pubblicità), abbiamo poi Mauro, il lavacassi della redazione.

Non fate caso all'evidente sironio di utricchezza in cui scriviamo, perché ci siamo bevuti il cervello. Lascio ora la parola a DGS mentre io me ne esco il dico di Elio e le Stone Tese. Algha! GMP.

Scommetto che tutti vi sarete chiesti perché abbiamo scelto un nome così strambo e cosa voglia dire. Ebbene, la storia si lorde con il mito. Qualche anno fa io, DGS, ero a casa di GMP per provare del disco prestato da un nostro amico. Dopo qualche partita ci veniva da vomitare (avete mai visto "Re Artù"? No? Bah, siete fortunati). Mi ricordo di aver pronunciato non so perché queste parole: "Ma solo i bovini ci possono giocare". So solo che GMP ha cominciato a ridere e ha detto: "è un bovagame". Il resto lo sapete DGS.

EAC® MECHANISM - ART. DMF 350
PROFESSIONAL

PENNA OPTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI
ART. PNOT 154

Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

savage

by **CABLETRONIC**

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51

Supporto basculante con sintonizzatore per incorporato per monitor 12/14" con
Ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518
Funzioni del telecomando: test numerici di programma-muting-regolazione vo-
lume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC



ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO



OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

HAMMERFIST



LEADER
COMING SOON



IN THE FIGHT FOR FREEDOM THERE IS JUST ONE RULE ...

CRACK DOWN™



Crack Down plays great on various systems.



CBM 64/128
CASSETTE & DISK
AMSTRAD SCHNEIDER
CPC CASSETTE & DISK



SPECTRUM 48/128
V2 CASSETTE
ATARI ST DISK
CBM AMIGA DISK

...THERE ARE NO RULES!

SEGA

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES
LTD. All rights reserved.

LEADER
ENTERTAINMENT

U.S. GOLD